掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.141

攻略透解
幻想传说
换装迷宫X

研究中心

重装机兵3
火焰之纹章
新·纹章之谜 光与影的英雄
雷电十一人3
向世界挑战 火花·爆破

卷首特报 3DS
超级街头霸王IV
3D

专题企划
厚而无形
黑而无色
——解析游戏厚黑学

新作情报

特快专递

战斗之魂 数码发令员
尸体派对 血色笼罩 恐惧再临

怪物猎人
携带版 3rd

五花八门

www.i5h8m.com



掌 机 王 电 子 版 补 完 计 划

本辑 特别关注

P5

劲作新情报

3DS游戏首次详细报道

超级街头霸王IV 3D

全民狩猎大作

P32

怪物猎人 携带版 3rd PSP

重温原点之作的魅力

攻略透解

P85

幻想传说 换装迷宫X PSP

系统解析 流程攻略

P104

专题企划

厚黑学

厚黑一说，是褒、是贬？

浅论与玩家息息相关的厚黑学

卷首语

亲爱的同学们，随着酷暑的慢慢离去，新一学期的航程又开始了。在过去的长达两个月的暑假里，相信大家都好好补习了自己爱玩的游戏，而现在开学的号角已经吹响，该以良好的状态和踏实的学习心态来投入学习了。曾经的分数不代表什么，曾经的表现也不意味着什么，如今是新的开始和新的希望，只要努力，落后的鸟儿也会赶上群体，就让我们拿出玩游戏的干劲来迎接学习，在自信中展望未来，在努力中走向成功！

伊娃

CONTENTS

掌机王SP VOL.141



封面画师：MILK
封面设计：紫血漪



投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

专题企划

研究中心

玩转NDS

玩转PSP

市场动态

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运 大抽奖

参与方式： 只要在2010年9月19日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第143辑上公布，敬请关注。

一等奖



3名 EZ5i 烧录卡



M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



2名 北通MVP动力堡垒（世界杯版）



2名 北通动力堡垒（迷你版）



1名 北通动力堡垒

三等奖



1名 北通魔方炫音线控耳麦



1名 北通中国风PSP晶透水晶盒



1名 北通中国风保护胶套



1名 北通中国风NDSi晶透水晶盒



1名 北通中国风NDSi炫彩水晶盒



1名 北通PSP色差线

本次活动赞助厂商及网站

《掌机王SP》第139辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



城市	姓名
哈尔滨市	洪伟鹏
泉州市	任志锴
太原市	邵子麒
唐山市	王昊
上海市	魏荣威
中山市	周嘉乐

三等奖 6名 掌机周边



城市	姓名
苏州市	钱程
北京市	王飞
厦门市	吴思羿
北京市	赵实骅
上海市	周佳亮
广州市	周志雯

二等奖 5名 耳麦、电池、电源



城市	姓名
上海市	樊于烈
乌海市	费思超
北京市	刘陶颂
衢州市	严家俊
郑州市	朱昊翀

《掌机王SP》第139辑DVD问答—中奖名单

答案：C

城市	姓名
上海市	凌翔
沈阳市	吴天豪
杭州市	朱建贤



PEGA双核动力站 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

SUPER STREET FIGHTER IV

卷首特报 Introduction Specially Report

文 乌冬 美编 咕噜

NINTENDO 3DS

超级街头霸王Ⅳ 3D			
スーパーストリートファイターⅣ 3D Edition			
Capcom	FTG	发售日未定	日版
人数未定	容量未定	售价未定	对应周边未定

3DS尚未发售就已经公布了令人眼馋的大作群，其中就包括了《超级街头霸王Ⅳ》的3DS版，虽然目前游戏的开发进度还很低，各种消息都未明确，但我们还是通过3DS版的游戏画面和家用机版的系统来认识一下本作吧。

这次的战斗舞台是3D

隆

为了把师父传授的功夫升华，每天都积极锻炼的孤高街头格斗家。有许多人深受其处世之道和强悍影响。

格斗家之间的战斗会更为激烈！

◀▲可以媲美家用机的画面，究竟3D机能会用在怎样的场面里呢？

全35名各具个性的格斗家登场

绯红毒蛇

桑吉尔夫

布兰卡

春丽

沙盖特

肯

制作人访谈



小野义德

本作的制作人，担任“《街头霸王Ⅳ》系列”的开发工作。

——选择3DS的理由是?

小野义德（以下简称“小野”）：当我们考虑将游戏移植到掌机上时，当然也有考虑过PSP和NDS，不过游戏移植后的表现却让我们无法接受，这时正好3DS公布了。

——那3DS的表现就可以接受吗?

小野：是的。我认为移植到3DS能让玩家感受到《街头霸王》的真正乐趣，不仅如此，通过多彩的通信机能让各种各样的人进行对战交流这点也非常有魅力。

——关于3DS的立体表现你认为如何?

小野：加入3D表现的话不是很有趣吗？本着这一点，目前我们还在为要加入怎样的立体表现而绞尽脑汁，也就是说还在尝试的阶段。

——会考虑类似往场地内侧移动之类的对传统游戏方式产生影响的想法吗?

小野：不，这点我们是绝对不会考虑的。系统还是维持《超级街头霸王Ⅳ》的原样，至于3D表现会考虑运用在画面表现方面。

——既然是出在任天堂的主机上，那有没加入一些专门针对低龄玩家的要素呢?

小野：我们并没有考虑过这点，相对地我们倒是想把游戏制作成可以让小孩多活动一下筋骨的作品。当然，我们也想争取一些家用机没有的用户群，所以比起针对低龄玩家，


■桑吉尔夫的螺旋打桩机，特写画面极具魄力。


▲春丽的终极必杀技——气孔掌。各种令对战白热化的系统在3D S都完美重现了。

核心系统再现！





拯救攻击（SAVING ATTACK）

能承受一次攻击并反击的攻防一体技，按住按键可以蓄力，根据蓄力时间长短产生3个阶段的变化。蓄力到2级以上命中时能使对手破防，从而展开后续攻击。

终极必杀技（ULTRA COMBO）



这是随体力减少而增加的仇恨槽累积到50%以上时就能使用的大威力必杀技，必杀技的种类可在选人时决定。

我们更想让一些很早接触《街头霸王》却没有家用机的玩家来玩玩看。

——为了拓展用户群会考虑重新调整游戏的平衡性吗？

小野： 角色技能的强弱不会改变了。目前我们正在尝试能否活用触摸屏，比如在触摸屏放入同时按键操作，或是直接配置必杀技按键等等。

——游戏的模式和家用机版一样吗？

小野： 容量允许的话我们当然想全部放进去。另外为了吸引更多的玩家来玩本作，我们也在想是否要加入本作的原创要素。



——比如可以自定义服装吗？

小野： 当然我们也有想过要加入进来。

——那可真是太期待了。

小野： 会买本作的人可能会有很多初次接触《街头霸王》的玩家，因此我们会尽量加入一些有趣的要素。

——顺便问一下，游戏会有通信对战吗？

小野： 这个当然会有。因为我们在家用机上就有通信对战的制作技术了，所以也会运用到本作里。

——那么，本作的发售时间大概会是几时呢？

小野： 现在还不能透露。我是希望在街机版设置之后，并且游戏热潮还在持续的时候发售。平台的转换可能会使玩家减少，但是如果能通过在各种平台发售达到拓展玩家层的目的的话，我会很欣慰。

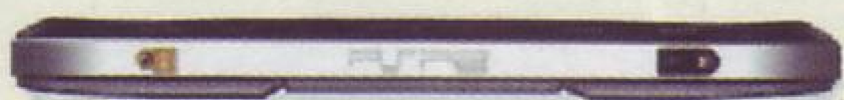
PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

文 雷伊

HARDWARE 硬件 PSP2传闻又起，将搭载背面触摸感应装置


在刚结束不久的德国科隆游戏展gamescom中掌机相关的消息并不多，之前盛传PSP2最早会在该展会中公布，结果却让玩家失望而归。不过就在展会期间，欧洲方面又传出了关于PSP2的传闻，并且这次听起来是有板有眼。

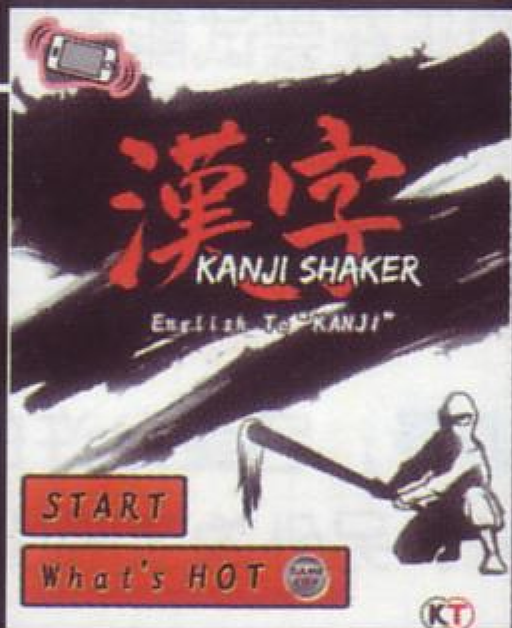
欧洲媒体Eurogamer表示，他们已经从不少开发者那里得到了关于次世代PSP（以下简称PSP2）的可靠情报，并且索尼方面已经用第一方作品向各大游戏厂商进行了演示，就连主机的商业用模型目前也已经构筑完毕。据悉，PSP2的尺寸将和PSP-3000接近，画面表现“华丽精致”，而除此之外，它所搭载的特殊操作方式也非常吸引眼球。虽然之前就有报道表示PSP2将采用触摸屏，但是这个描述其实和这次的最新情报并不完全一致。因为据传PSP2采用的并不是NDS、iPhone那样在屏幕正面操作的触摸屏，而是在屏幕的背面设置了触摸感应区域，即玩家通过触摸屏幕背面的感应区，操作就会反映在正面的屏幕中。虽然这种操作方式对用惯了NDS、触摸屏手机的玩家来说有些特别，但实际上这并不是一项全新技术，早在两三年前就已经有了类似的技术出现。

关于PSP2使用的存储媒体也在这次的传闻中有所提及。据传当初索尼仍然考虑以光盘作为PSP2的基本存储媒体，但在接受开发者们的反馈后，决定将存储媒体变更为闪存。也就是说，PSP2将很有可能和PSP go一样舍弃光驱。

至于玩家们最关心的发售时间的问题，Eurogamer表示相关情报的提供者之一预想的是在2011年年底发售，而另一位情报提供者则觉得甚至在最近几年之内都不会正式对外公布。

而关于这则最近炒得沸沸扬扬的消息，索尼方面给出的回复毫无例外的是“不会对传闻和推测进行答复”。

8月18日 Koei开始面向iPhone/iPod touch平台推出一系列新作，包括《信长的野望·全国版》、《三国志TOUCH》2.0版，以及《汉字震荡》（KANJI SHAKER）这三款游戏。其中前两者售价1200日元，而《汉字震荡》则为免费提供下载。《信长的野望》、《三国志》均为Koei旗下著名历史SLG系列，而《汉字震荡》则是一款输入英文后轻松变换成汉字的软件。





8月18日 NBGI于本日对PSP游戏《太鼓之达人 携带版2》提供第四波新曲下载，此次提供下载的乐曲分别是《皇牌空战X2 联合突击》的主题歌《IN THE ZONE》，以及《季曲 亚洲季节》（季曲 ~Seasons of Asia~）两首。《太鼓之达人 携带版2》推出于2006年9月7日，发售已有大约4年的时间，而本次提供新曲下载，是为了纪念系列歌曲的累计下载次数超过了500万次。

EVENT 事件

《怪物猎人日记》发售在即，多款合作周边推出

当大家拿到本辑《掌机王SP》时，“《怪物猎人》系列”的首款外传作品《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》差不多已经发售了。为了替这款游戏宣传造势，Capcom想出了不少点子，不仅与Hello Kitty展开了合作，在即将发售前，Capcom又宣布将于服装品牌DOARAT等进行合作，推出多款周边产品。

与DOARAT的合作产品包括了T恤、鸭舌帽、帆布包以及硬币盒等，这些商品的设计在采用了可爱的艾鲁猫形象的同时，也融入了DOARAT鲜明的街头风格。从8月下旬开始，它们将在DOARAT的直销店（原宿、福冈、网站）、以及全日本的DOARAT专卖店、Capcom的官方购物网站e-Capcom进行贩售。

T恤A款	T恤B款	鸭舌帽	硬币盒	帆布包
售价：3990日元 颜色：白色、黑色	售价：3990日元 颜色：白色、黑色	售价：3150日元 颜色：黄色、黑色	售价：525日元 颜色：黄色、橙色、红色、蓝色、绿色	售价：1575日元 颜色：卡其色

游戏还将与Sunart进行合作，从8月下旬开始销售艾鲁款式的挎包和双肩背包。其中挎包的花色非常华丽，以艾鲁村村长家的造型为图案，包上还有猫猫形象的装饰。而双肩背包的包身则被做成了艾鲁猫的样子，非常可爱。这两款周边将在Kiddy Land的原宿店（期间贩售至8月底）以及e-Capcom进行发售。

单肩挎包（アイルー、メラルー）	双肩背包
售价：2835日元 颜色：黑色、白色	售价：3780日元



另外，Mega House还将推出本作中猫猫的可动手办，将分为白猫和黑猫两种款式发售。这款手办的各个关节都可由玩家进行调整，比如令猫猫做出坐下的动作等，而如果改变眼部的部件，还可以改变猫猫的表情。这款周边将于8月下旬通过e-Capcom以及全日本的模型店、大型家电量贩店、网络购物商店等渠道发售，售价为2100日元。

8月19日 著名足球RPG“《雷电十一人》系列”的主题活动“雷电十一人 音乐节”在日本神奈川县的“横滨BLITZ”举行。曾经负责过《雷电十一人》游戏版、动画版等主题歌演唱的艺人组合T-Pistonz+KMC，以及Berryz工房在音乐节中现场献唱，为玩家带来了多首脍炙人口的劲曲。本次音乐节的参加观众从今年7月14日发售的T-Pistonz+KMC、Berryz工房的新单曲购买者中随机抽选，而两组艺人则一共进行了三场表演，让游戏和组合的粉丝们心满意足。



8月19日 Capcom在欧洲注册了两个新的商标名称，分别为“阿修罗之怒”（Asura's Rage）和“龙之教条”（Dragon's Dogma）。这两个商标究竟是原创游戏的名称，还是原本Capcom旗下系列作品续作的副标题目前尚不明朗。不过根据其命名方式，有人推测可能会是“《流星洛克人》系列”新作的副标题，甚至有人将其与《鬼武者》、《龙战士》等久未推出新作的系列联系了起来。

SOFTWARE 软件 《皇家骑士团 命运之轮》发售日确定，预约特典公开



Square Enix于8月17日宣布，旗下王牌S·RPG游戏新作《皇家骑士团 命运之轮》的发售日确定为今年11月11日。游戏将以UMD版和PSN下载版两种形式发售，其中UMD版售价5980日元（约合人民币470元），PSN下载版售价4980日元（约合人民币390元）。

另外，游戏的预约特典也在同日公布。据悉，本作的预约特典将会是一副特制的塔罗牌，其中包含了22张大阿卡纳，而这些塔罗牌的设计均由游戏的人设吉田明彦一手包办重新绘制。

《皇家骑士团 命运之轮》是在1995年SFC版《皇家骑士团2》基础上根据时代特色进行重新构筑的完全重制版，追加调整了剧情，在细节方面也得到了修正，游戏的主创人员均为当年SFC版的原班人马。

EVENT 事件 纪念“葱娘”诞生三周年，《初音未来 女歌手计划 2nd》DLC第二弹提供下载

《初音未来 女歌手计划 2nd》自今年7月29日发售以来，用不到一个月的时间就迅速达到了约30万套销量，成为了近年宅向游戏的一个传奇。

自从2007年8月31日PC用DTM软件“角色语音系列”第一弹《初音未来》发售以来，这个长着一头绿色长发，手持青葱的可爱女孩已经走过了三个年头。为了纪念初音诞生三周年，SEGA于8月26日针对《初音未来 女歌手计划 2nd》提供了名为“未来诞生纪念房间主题”的DLC下载内容第二弹。其中包括了纪念三周年的特殊房间主题、房间道具等4种类型。SEGA方面承诺，今后也将定期提供本作的DLC内容下载，以满足粉丝们的热切需要。



▲未来诞生纪念房间主题



▲未来诞生纪念房间主题（地板）



▲未来诞生纪念房间主题（柜子）



▲未来诞生纪念房间主题（墙壁）



8月19日 Capcom于本日宣布，《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》将于NBGI旗下的人气鼓点音乐游戏《太鼓之达人》进行合作。具体合作方案是，在《怪物猎人日记》发售之后会提供专用任务下载，只要将对应任务完成，玩家就可以得到富有日本庙会气息的《太鼓之达人》的专用服装。目前专用任务的提供下载日期等详情还未公布。另外，想要给猫猫们换装，必须将游戏进行到一定程度才行。

8月20日 由Bushiroad打造的《侦探歌剧 乳白色的福尔摩斯》（探偵オペラ ミルキィホームズ）在动漫、游戏、小说、网络广播剧领域全面开花。其游戏版对应平台为PSP，讲述的是发生在持有特殊能力“Toys”的侦探与怪盗活跃的大侦探时代的故事，游戏将分为搜查事件的AVG部分以及通过指令操作来进行追踪、触发动画的QCA部分。游戏正式发售日已经确定为今年12月16日，并将分为售价5229日元的普通版和售价10290日元的限定版两个版本发售。



EVENT 事件 Capcom邀当红明星试玩《大神传 小小太阳》





倾注了Capcom不少心血的NDS期待大作《大神传 小小太阳》发售在即，为了增加这款游戏的吸引力，Capcom请来了当红明星助阵。不过方式并不是重金邀请她们拍摄广告，而是让她们作为嘉宾率先体验《大神传 小小太阳》，然后将她们试玩游戏时的情景、对游戏的感想等通过影像的方式在游戏的官网供玩家观看。

有幸成为首批试玩嘉宾的是目前在日本红得发紫的少女偶像天团AKB48，其中的秋元才加、宫泽佐江、梅田彩佳这三位成员试玩了游戏；而在一周之后，Capcom又请到了艺人女子足球队“南葛队”（南葛シューターズ），队员吉川绫乃、KONAN、阪本麻美、松本さゆき和松原溪分别试玩了游戏。至于今后还将邀请什么明星来试玩目前还不得而知。

目前，在游戏官网的“名人先行体验报告”（有名人先行体验レポート）板块中已经可以看到这些女子偶像们的试玩影像，不论是对游戏感兴趣的玩家，还是追星族，都可以去看看偶像们是如何试玩和评价这款游戏的。



8月20日 由活跃在手机游戏领域的厂商Gameloft针对iPhone/iPod touch平台推出的科幻FPS游戏《近地联盟先遣队》（N.O.V.A.，全称Near Orbit Vanguard Alliance）得到了玩家们的好评，如今Gameloft宣布这款游戏将移植PSP平台，以PSP Minis的形式通过下载方式来销售。另外，游戏将不会配备多人游戏功能。

8月20日 SEGA的“《樱大战》系列”即将在明年迎来诞生15周年纪念，这个许久未推出新作的系列也许将推出新的作品。系列制作人广井王子在接受采访时，对记者说出了“如果看下个月的某游戏杂志的话说不定会有有趣的发现，比如平台什么的……”这样带有强烈暗示意味的话语，这个受到不少玩家追捧的系列是否真的会推出新作，也许再等上一段时间就会有答案。



8月20日 Spike将于11月25日发售的PSP原创游戏《口若悬河 希望学园与绝望高中生》（ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生）于本日宣布了预约特典。本作的预约特典名叫“会说话的黑白熊挂饰”，是以游戏中的熊型玩偶“黑白熊”（モノクマ）为原型而设计的手机挂饰。其特殊之处在于，只要按下熊熊挂饰的腹部位置，就会发出游戏中黑白熊的叫声。关于这款游戏的详细介绍，请留意下辑《掌机王SP》。

8月20日 Konami表示将在今年9月中旬举行的“东京游戏展2010”中，举行“《潜龙谍影》系列”的COSPLAY大会。这次比赛的初选截止到9月6日，时间有些紧，不过Konami方面承诺，对于那么来不及在短时间内完成COS服装制作的参赛者，只要在9月6日前将以前COSPLAY的照片附上并注明自己这次将要COS的角色就同样可以获得参加比赛的资格。决胜赛将于9月18日在东京游戏展的Konami展区进行。



8月21日 预定于今年10月28日发售的热门联机游戏《噬神者》的加强版《噬神者 爆裂》于21日在大阪、22日在东京举行了先行体验会。而在22日的体验会结束后，本作的导演吉村先生也亲自到场，听取体验会的玩后感以及玩家们对游戏提出的意见和建议。相信经过这样的意见反馈和收集，《噬神者 爆裂》的游戏素质将会变得更加经得起推敲。

他山之石

Lancer



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

每隔一段时间就出来一个新版本的"PSP手机"传闻已成为标准的"月经帖"，看客们见得多了，渐渐产生了免疫性，也就不像初见时那般兴奋了。不过各种业内人士还是乐此不疲，继续制造关于PSP手机的传闻。当传闻多到一定程度，就有可能变成现实。最近又有一则新版本的PSP手机传闻引起关注，包括Engadget、IGN等可靠媒体都将之视为迄今为止最可信的PSP手机传闻。这则消息说的是索尼爱立信正在开发一款基于谷歌Adroid系统的PSP手机，而且用的可能是代号Gingerbread的Adroid3.0。

索爱正在开发Android手机是早已确定的事实，代号Rachael的索爱Android2.0手机预定年内公开。同时开发一个Adroid3.0的高端型号并不意外，有些网站已经做出假想图，造型与PSP go接近，这也是综合考虑美观、便利性与操作性之后的最佳方案。有意思的是，据说类比摇杆将会被类似于笔记本的触控板取代，用来玩游戏的手感会差很多，不过为游戏之外的应用软件提供了便利，与Android这样一种泛用型操作系统比较匹配。

借Android之手对抗iPhone实乃明智之举，当前在智能手机市场上，能叫板iPhone的也就只有Android。索爱在手机市场上的占有率虽大，但在智能手机上却是刚开始学步的婴儿。技术的索尼肯放下骄傲的架子，以谷歌的他山之石来攻苹果之"玉"，可谓其战略思想的一大进步。十几年前微软为了把Windows CE装到PS2上，比尔·盖茨都屈尊降贵地登门拜访出井伸之和久多良木健，结果受辱而归，这才有了Xbox的诞生。对于独立技术标准的追求早已融入到索尼工程师们的骨髓，SCE更是时刻提防着有鸠占鹊巢之意的追求者们。在其他厂商的操作系统上运行索尼的游戏——这种念头要是在久多良木健时代必是无人敢提的禁忌，但霍华德·斯金格的改革以及平井一夫的掌权却让禁忌成为可能。

使用Android的好处是使PSP手机拥有iPhone一样强大多样的软件处理能力，而且有现成的海量软件可用，比起PSP minis那星星点点的几个可怜软件实用得多。而PSP的软件后盾可使索爱的Android手机成为最能吸引玩家的Android手机，顺便为PSP的软件开发商们增添一些游戏人口。比起游戏玩家，智能手机玩家更能接受上网付费下载的软件经营模式。更重要的是，Android在欧美已深入人心，借其推出PSP手机，可望救活在欧美已一脚踏进鬼门关的PSP。游戏是智能手机的重大卖点，App Store的软件中，游戏是远超其他类型的第一大类，"可玩PSP游戏"这个卖点可成为索爱在Android手机市场脱颖而出的资本。

如果索爱推出可玩PSP游戏的Android手机，首先需要担忧的是第三方可能会受之启迪，将PSP游戏往其它Android手机上大量移植，PSP助索爱突击智能手机市场的同时，可能会把手机市场的饿狼们引向游戏业，PSP将面临大量可运行同类游戏的Android手机的强力竞争。不过PSP手机独特的按键设置将会是一道天然屏障，足以过滤掉大多数不便于传统游戏操作的普通手机。时下更迫切需要改革的是PSP下载游戏的定价标准。近期刚步入FAMI通白金殿堂的《皇牌空战X2》零售版定价5229日元，省去包装运输、零售商利润等高昂成本的下载版却标价5230日元！荒谬的软件定价是PSP go落败的主要原因之一，定价标准一日不改，无论是PSP go还是PSP手机，恐怕到头来都将是死路一条……



ENGADGET MOCKUP

警报

Darkbaby



真名徐继刚，"游龄"超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

任天堂居然亏损了，这实在是一个令人大跌眼镜的业界新闻！

任天堂于上月末发表了2010财年第一季度（4～6月）的财务报告，与诸多市场分析师事先推测的约300亿日元纯利润相反，该社出现了252亿日元的亏损，如此糟糕的财报顿时引起了轩然大波。任天堂发言人皆川恭广宣称造成赤字的原因主要是日元升值和NDS降价这两大因素，外界人士对此则各有不同推测，例如Enterbrain的浜村弘一推测即将推出的次世代携带主机3DS前期研发预算超出预想也是发生赤字的重要因素，而吾国某财经刊物的"高明人士"则分析由于任天堂长期"不思进取"，啃超级马里奥等名作老本所酿成的"恶果"。

关于任天堂是否"不思进取"，属于根本不值得一驳的浮泛言论。即便是任天堂的市场竞争对手、抑或对其产品毫无兴趣的部分消费者，恐怕也难以拿出任何有效的依据来指摘其创造活力。事实上任天堂得以在本世代游戏战争中得以取得如此辉煌的成就，完全归功其毫不固步自封，积极求新求变所致。

相对来说，任天堂自家和资深业内人士的分析，远比那些隔靴搔痒的臆测要靠谱的多。由于欧美金融风暴第二波引发的剧烈汇率动荡确实严重影响了出口型企业的经营收益。任天堂年初锁定的出口汇率比价为日元兑美元95：1、日元兑欧元120：1，然而自5月中旬以来日元出现了急速升值的意外状况，截止8月12居然达到了85：1的十五年来最高价格，连首相菅直人也公开演讲表示了对于汇率危机的严重担忧，许多产经人士敦促政府及时干预市场以挽救遭受重创的企业出口。任天堂第一季度的营业利润为233亿日元，而纯利润反而净亏252亿日元，其汇率损失的被创之深可见一斑！由于任天堂四分之三的营收来自海外市场，而美国更是战略之核心，汇率波动将导致其出现越卖越亏的窘状。至于NDS的降价确实也大幅影响了任天堂的营收，但是降价效应应该早在预测范围之内，并不足以造成如此剧烈的财务波动。实际上NDS第一季的全球硬件销量由于降价促销并没有出现衰退，而缺乏有力大作和盗版泛滥等因素却造成其软件销量明显滑坡。至于浜村弘一的推测亦不无道理；任天堂第一季度的销售收入不过1900亿日元，显然并不足以导致近500亿的汇率损失，新主机研发和宣传的费用计提完全可能成为其赤字的重要因素。我们不妨回眸以往，新主机发售前夕的研发和行销预算通常都会明显影响到硬件厂商的当期业绩。从业绩剧烈波动的表像我们也不难看出，任天堂对于3DS的着力程度，该主机之成败直接攸关未来的盛衰。

已经没有什么人能够否认任天堂成功制霸本世代游戏战争的现实，然而该社的市场战略并非毫无破绽。虽然成功夺取了TV游戏市场的半壁山河，然而任天堂和广大第三方的合作关系却并未因此得到改善，相反由于NDS和Wii过于异质，反而导致NBGI、Konami等大手第三方的疏离，此等状况已经严重限制了任天堂进一步扩大战果。毫不夸张地说，PSP和PS3在日本的"小阳春现象"并非索尼积极运作的成果，而是广大第三方集体抱团取暖的结果，3DS正是任天堂深刻反思后推出的新商品。从战略布局上，任天堂存在着过度依赖海外市场、国内市场需求持续衰退的问题。从2009财年的软件市场占有率来看，任天堂已经又过去连续三年独占半壁江山下滑到37%，其市场影响力的顿挫相当显著。出口型企业的业绩非常容易受到汇率波动的影响，况且金融危机对于欧美地区的影响至今毫无改善迹象，尤其美国的个人消费指数呈逐月下滑的恶化趋势。重振本土市场将是任天堂未来数年的战略重点，从E3大展上众多日本大手企业对于3DS的捧场力度也足以看出业界寄望之重。许多人对于日本市场的潜力过于低估，如果能清醒意识到该国度居然能够拥有5000万台以上的携带主机市场规模，其含金量实不容小觑！

谋事在人、成事在天！

如果依据目前的汇率比价，即便3DS定价为2万日元（市场普遍预测的价格底限），其美国相应比价也将达到250美元，时下显然绝非其进入海外市场的最佳时机。比较合理的推测；3DS很可能成为任天堂在本土制胜年末商战的终极兵器，而北美的推出计划可能会大幅延后，除非游戏市场的竞争格局出现进一步的变化……

掌机销量榜 TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

《初音未来 女歌手计划 2nd》在这周起到了火车头的牵引作用，不仅自身凭借优秀的素质和雄厚的FANS基础创下24万份销量勇夺软件部分的冠军，也让PSP的当周销量首次超越了自6月19日开始促销活动的NDSi。北美则又重新进入清一色NDS游戏刷屏的市场局面，常青树作品占了一大半，当周并未出现"井喷"的新游戏。

软件销量（日本） 2010年7月26日～8月1日

1 new 初音未来 女歌手计划 2nd

初音ミク プロジェクト ディーヴァ 2nd

本周销量 24万2717套 | 累计销量 24万2717套

■SEGA ■MUG ■2010年7月29日 ■6090日元

初音未来的超高人气在本作再次得以验证，首周24万的销量大幅超越前作的同期数值，消化率良好，首日日本不少店铺更是出现了排队购买现象。而本作的Download版也将在8月31日发售，届时PSP go的用户也可以借由游戏领略到初音的魅力了，同时也为这一数字锦上添花。

PSP

2 new 假面骑士战斗 化身骑士 卡片大战

假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战

■NBGI ■AVG ■2010年7月29日 ■5040日元

本周销量 5万7385套 | 累计销量 5万7385套

NDS

3 new 重装机兵3

メタルマックス3

本周销量 5万838套 | 累计销量 5万838套

■角川Games ■RPG ■2010年7月29日 ■6090日元

重获新生的《重装机兵3》游戏素质颇受好评，在销量上也算得到了肯定。虽然算不上大红大紫，但"《MM》系列"一直拥有忠实的粉丝群，玩家们也用行动给予了这款复活的昔日名作以最大的支持。希望游戏能够长卖，令制作方满意并下定决心投身于续作的开发，而不是再次沉寂十余年之久。

ゴエモンキーは DDパイナップルを投げた！

NDS

4 new 伊苏VS空之轨迹 抉择·传说

イース VS 空の軌迹 オルタナティブ・サーガ

■Falcom ■FTG ■2010年7月29日 ■6090日元

本周销量 4万36套 | 累计销量 4万36套

PSP

5 ↓ 雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破

イナズマイレブン3 世界への挑战！！ スパーク・ボンバー

■Level-5 ■RPG ■2010年7月1日 ■4980日元

本周销量 3万7323套 | 累计销量 70万8215套

NDS

6 ↓ 火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄

ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄

ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄

本周销量 1万8392套 | 累计销量 20万2725套

NDS

7 ↓ 实况力量职业棒球2010

实况パワフルプロ野球2010

■Konami ■SPG ■2010年7月15日 ■5250日元

本周销量 1万7960套 | 累计销量 9万8545套

PSP

8 ↓ 太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战

太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战

■NBGI ■MUG ■2010年7月1日 ■5040日元

本周销量 1万5004套 | 累计销量 14万5751套

NDS

9 new Fate/新章

フェイト／エクストラ

■MMV ■RPG ■2010年7月22日 ■7140日元

本周销量 1万3551套 | 累计销量 8万923套

PSP

10 ↑ 朋友聚会

トモダチコレクション

■Nintendo ■ETC ■2009年6月18日 ■3800日元

本周销量 1万20套 | 累计销量 337万7694套

NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年7月26日～8月1日

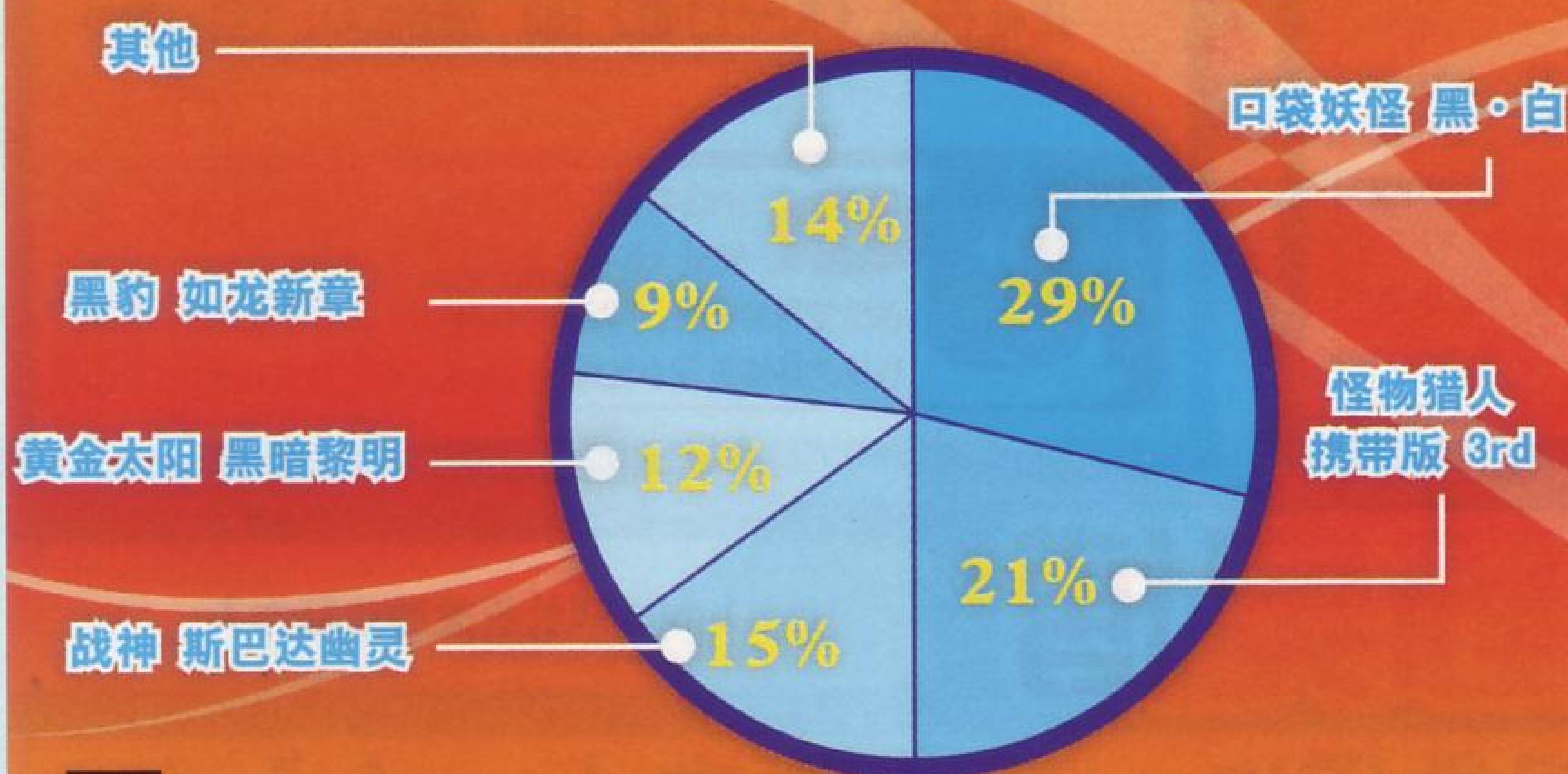
机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	3万9197台	127万9515台	630万6111台
PSP	4万6033台	121万4172台	1467万8567台
NDSL	4285台	12万1635台	1803万2100台（2447万9907台）
PSP go	599台	3万8500台	11万6179台

软件销量（美国） 2010年7月25日～7月31日

排名	平台	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	NDS	口袋妖怪 心金·灵银	Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	Nintendo	RPG	2010年3月14日	2万4729套	256万6235套
2	NDS	勇者斗恶龙IX 星空的守望者	Dragon Quest IX：Sentinels of the Starry Skies	Nintendo	RPG	2010年7月11日	1万4483套	8万3642套
3	NDS	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros.	A·AVG	2010年6月29日	1万2889套	12万947套
4	NDS	玩具总动员3	Toy Story 3：The Video Game	Disney	ACT	2010年6月15日	1万2597套	19万1083套
5	NDS	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	1万1407套	849万2576套
6	NDS	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	1万1156套	723万4753套
7	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda：Spirit Tracks	Nintendo	A·RPG	2009年12月7日	9961套	100万1062套
8	NDS	创意涂鸦	Scribblenauts	5TH Cell	PUZ	2009年9月15日	7943套	104万278套
9	NDS	马里奥和路易RPG3	Mario & Luigi：Bowser's Inside Story	Nintendo	A·RPG	2009年9月14日	7740套	164万2890套
10	NDS	经典图书100本	100 Classic Books	Nintendo	ETC	2010年6月14日	7199套	3万9624套

读者期待榜

（根据139辑调查表统计）



虽然排名上与以往大差不差，但在“其他”类这16%的数值里，《寄生前夜 第三个生日》、《大神传 小小太阳》、《二之国 漆黑的魔导士》等几款作品的人气已较为集中，而之前尚未公布详细情报的《零之轨迹》也受到了Falcom游戏爱好者的追捧。

玩家心声

《轻音少女》和“猫猫村”都好可爱的说，萌到我不行。（广东广州 钟慧娴）

《核石之王》的画面真的很不错啊！不知道游戏的键位操作会怎么样。（新疆乌鲁木齐 唐海洋）

感觉《寄生前夜 第三个生日》很好……特别是主人公很好……本人对美女无抵抗力。（广西柳州 李锦威）

《伊苏VS空之轨迹》、《黑豹 如龙新章》和《加奈 妹妹》都是我喜欢的游戏。（江苏苏州 方翔涛）

日语烂，英文还过得去（看得懂一两词），期待PSP近期所有大作的汉化版。（广东东莞 黄德辉）

游人望远镜

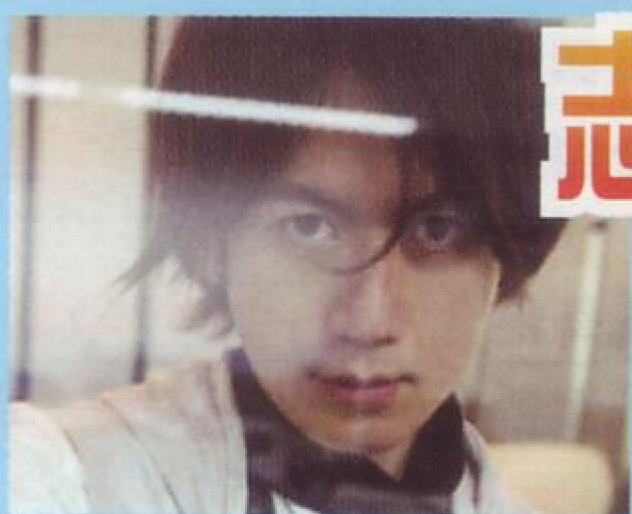




栏目主持
酷洛洛

游戏制作人的博客上有着许多新鲜有趣的事情，而“游人望远镜”就是这么一个将游戏名人在网上写下的留言搜罗其中的轻松栏目，让玩家了解这些游戏幕后藏镜人的日常生活。本期内含“惨案”，阅读前请做好止笑的准备……

志仓千代丸



5pb社长，著名作曲人、作词人、游戏音乐制作人

初音演唱会推出PSP版？



“初音未来感谢祭39's Giving Day”演唱会将于9月1日推出BD版、DVD版和CD版，此外连UMD版亦将同步发售，还请多多指教！

8月19日



酷洛洛：相信喜欢初音未来的朋友们早已经知道初音演唱会BD和DVD版的消息，不过这次居然连UMD版也一起发售，实在让人喜出望外。UMD Video版售价为3990日元，与BD、DVD版一样，收录3月9日举行的初音未来感谢祭演唱会全场120分钟影像，届时玩家可以用PSP来观赏这位电子歌姬以全息影像在舞台上载歌载舞的美妙身影了。

小岛秀夫



KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长“《潜龙谍影》系列”监督



在小岛工作室的晨会上拍下的一张照片，不过这也只是正在讨论的设计方案而已。

7月17日

今天有幸让蛛良尚先生（X360《交叉之刃》制作人）在德国科隆游戏展中试玩《恶魔城》的新作，真的很感谢，另外我们还会在TGS上向各位公布一个大大的消息，敬请期待。

7月17日

正在校正《和平行者》的广播剧CD！（◎_◎；）

7月18日



酷洛洛：小岛秀夫每次都带给我们不少的新消息，不知道《和平行者》的广播剧CD和iPhone 4机套各位觉得如何呢？TGS即将到来，届时《掌机王SP》将在现场为各位见证小岛的重磅消息，敬请各位关注！

日野晃博



Level-5社长兼游戏制作人

你能想象用iPad玩《雷电十一人》么？

最近在想iPad的《雷电十一人》，用手指在屏幕上滑来滑去，感觉好像很过瘾的样子，不过喜欢《雷电十一人》的用户群体和拥有iPad的用户群体貌似没什么交集，要实现还挺困难的。

7月18日

预约了电视剧《母亲》的DVD BOX。能让我泪腺扩张得如此厉害的作品，这还是第一个，作为对制作者的敬意，不但把全集看完，还要购买DVD BOX支持才行，9月发售呀……

7月18日

3V1——北濑佳范惨遭围攻！

发生在《寄生前夜 第三个生日》官方博客上的惨案……

受害人



北濑佳范

"《最终幻想》系列"制作人，担任本作的出品人

凶手



田畑端

本作的导演，同时也是PSP《FF Agito XIII》的导演



野村哲也

"《王国之心》系列"制作人，本作担任制作监督与概念设计



宣传人员

《寄生前夜 第三个生日》官方博客的宣传人员，真正身分不明……



刚在德国科隆游戏展中接受完媒体的采访。虽然是来自英国的媒体，但却会说："在官方博客上只有野村先生在说话，北濑先生你也多说点什么嘛"之类的话，看来欧洲的各位都有关注我们的信息。 by北濑

这是是科隆游戏展中接受采访的照片。由于《3rd》的全貌尚未完全公开，有关的详细内容就有劳北濑进行说明了。 by宣传

每个媒体原本都只有5分钟的试玩时间，但毕竟欧洲的各位是第一次玩到，所以特别"抄"时好让他们尽情战斗。能够向各位展示《3rd》操作的直观性，还是挺高兴的。 by北濑

制作人居然还写错字，这可不行呀（笑）。不是"抄时"是"超时"，真是失礼了！ 其实这位写错字的天然呆制作人，在从慕尼黑转机时还把手机忘在咖啡垫上了。 by宣传

抄时……北濑先生你真得意忘形（笑），话说照片中的展示画，公司里的反响还挺不错的。 by田畑

与其说北濑先生天然呆，不如说他腹黑（指心肠坏）。佳范渐渐变成"恶范"，在德国也要以这黑脸去做好宣传工作噢；至于小端则是个男子汉；而宣传先生虽然还不知道是男是女，但确实是个很可靠的人；至于自己嘛，也不敢说有什么好印象的。今天正进行《3rd》的录音工作，估计下周就会全部完成了，另外现在录制中的是系列FANS都知道的那位角色，但不是阿雅哦。 by野村

下午过后……

总算搞完首日的科隆游戏展了，从早到晚都要应对采访，连采访室都没出过去。明天希望也能在展台上为大家介绍《3rd》吧。顺带一提，现在北濑还摆着一副"恶范"的黑脸。 by宣传

6月18日

在下是受到田畑、野村及宣传先生三人围攻，最终被描述成坏人角色的北濑。科隆游戏展第二天开始了，今天是一般观众日，所以会场的气氛和昨天有点不一样，今天也得努力做宣传，加油。 by得意忘形的北濑

6月19日



■日剧《母亲》海报。

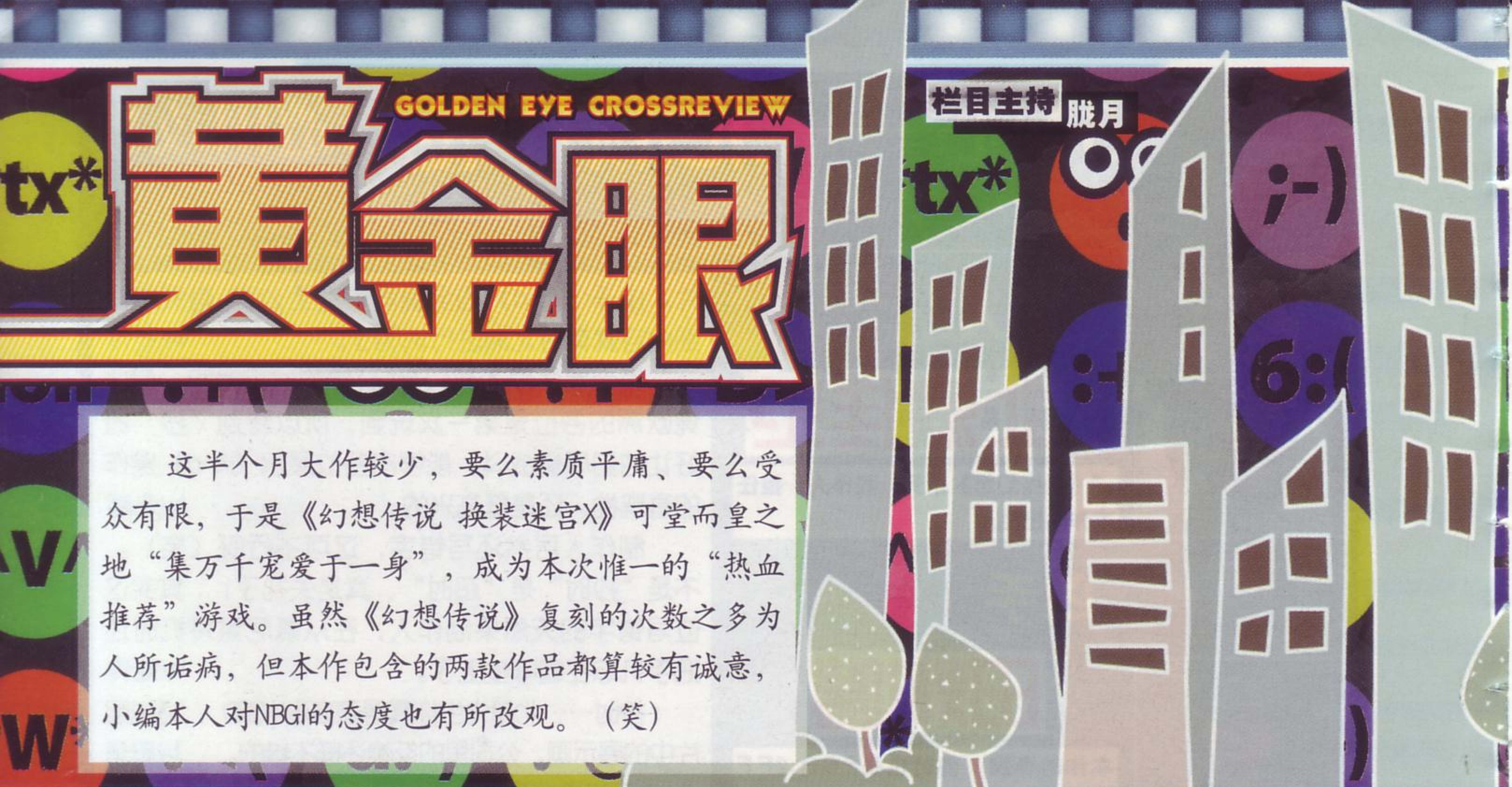
今天录制完《纸盒战机》的作为TV动画纪念的第一话了，不过第一话的故事原案并不是正篇的内容，脚本现在自己还在写着，话说回来，貌似很久没像这样写得那么投入了。

录制效果让人相当满意，虽然只是TV动画，制作出来的效果却比得上剧场版的品质，真不愧为OLM（负责《纸盒战机》游戏内动画的制作公司），真想快点给公布出去。

8月17日



酷洛洛：孩子们人手一台iPad玩《雷电十一人》是什么光景……《母亲》是一部讲述小学教师铃原奈绪与遭受家庭虐待的女孩逃亡，描写女性在人生道路中重新认识自我的故事，记得雷伊曾给编辑部众人推荐过，找机会一定要拜读一下，话说社长你什么时候才公布PSP《纸箱战机》的发售日呀，等得脖子都长了。



这半个月大作较少，要么素质平庸、要么受众有限，于是《幻想传说 换装迷宫X》可堂而皇之地“集万千宠爱于一身”，成为本次惟一的“热血推荐”游戏。虽然《幻想传说》复刻的次数之多为人所诟病，但本作包含的两款作品都算较有诚意，小编本人对NBGI的态度也有所改观。（笑）

幻想传说 换装迷宫X



名为复刻，实际上几乎等于新作的换装迷宫讲述的是一对双胞胎换装士，穿越时空，和《幻想传说》里的主角们一起助人为乐的故事。



《幻想传说》由于复刻的次数太多，因此这次只当做一个附赠品登陆PSP平台，这也体现了NBGI的厚道和财大气粗。虽说本游戏主打的《换装迷宫》也是一款复刻作品，但除了游戏的大致剧情和世界观外，其他诸如系统、画面、细节等都和原作有很大的区别，几乎可以当成一款全新的作品来体验。游戏的战斗系统和原作相比有了大幅改变，变成了“《传说》系列”经典的2D FTG式战斗，让流程更加流畅、爽快。除此之外，游戏还加入了不少新角色，大量的收集要素也让游戏有了非常高的耐玩度。

9

白菜 《幻想传说》的部分进化也比较大，自从PS之后就没接触过的玩家可以选择在本作中重温。新角色隆德莉奈的加入给作品追加了新剧情，同时让大家更加了解了达奥斯的一面。

8

酷洛洛 作为复刻作品，本作在内容上已经是丰富得不能再丰富。该有的都有，连不该有的都有了（指《幻想传说》加料版），传说FANS不管是否玩过前作，都值得花时间感受下这款精良之作。

8

■テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX■UMD■NBGI■RPG
■2010年8月5日■1人■无对应周边

我们的生存游戏 对决



一款模拟真人野战游戏（Wargame）的第一人称射击游戏，角色的性别、姓名、装束都可自行选择，可装备的枪械种类丰富多样，且配有声优的详细讲解。



由于是野战模拟类游戏，因此游戏中的枪械虽然五花八门却都只是仿真气枪而已，射出的也都是米粒般的BB弹，这种无真枪实弹临场感的玩法恐怕也只有野战饭才会适应。从模式上来说，现实中野战游戏该有的许多经典模式本作也只收录了其中4种，规则简单玩法又太枯燥，而且NPC和对手的AI实在低得让人无语。不过联机模式是游戏的亮点所在，想要体验游戏带来的最佳真实模拟感，非本模式莫属了。游戏的按键操作值得一提，虽然在只有一个滑杆的PSP上玩第一人称射击游戏手感都好不到哪里去，但是本作的按键分布非常合理，操作起来得心应手。

6

苍穹 在野战的主题下可以自行设定取胜方式，包括歼灭战、夺旗战、生存战等在内，形式还算多样。气枪和配件的种类较为丰富，个性服装更是一大亮点。

6

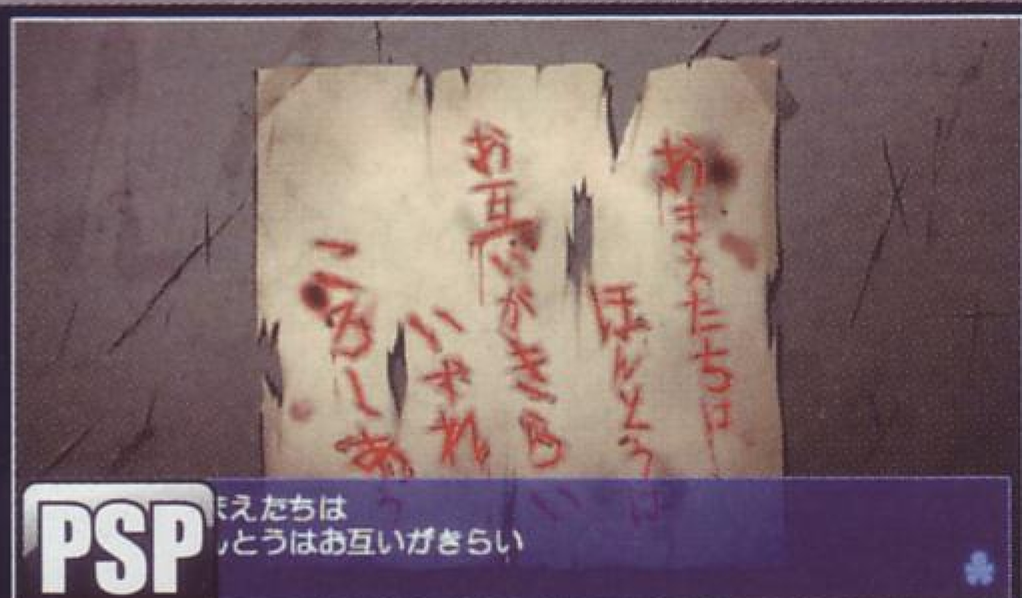
胧月 系统单调，与其说是游戏，还不如说成模拟软件更为贴切。消耗速度过快的耐力值影响了游戏的流畅度，AI角色的“弱智”程度也让人哭笑不得。

5

■俺たちのサバゲー VERSUS■UMD■Best Media■FPS
■2010年8月5日■1～8人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

尸体派对 血色笼罩 恐惧再临



游戏讲述的是学院祭前夕，一群学生在教室里玩试胆游戏，之后被卷入一个名为“多重封闭空间”的次元，在逃生中逐步了解某事件的真相。

总分 23

惊悚度 ★★★★☆

故事可读性 ★★★★☆

解谜要素 ★★★☆☆

■コープスパーティブラッドカバー リピーテッドフィアー■UMD
■5pb.■AVG■2010年8月12日■1人■无对应周边



这款原本在PC平台上获得较高评价的恐怖游戏经过追加剧情、启用声优等重新加工、制作后让PSP玩家们在夏天体验到了背脊一凉的感觉。虽然游戏在探索时的画面上没有什么进化，但走路时周围环境的模糊化、时断时续的背景音乐、随着情景而变得昏暗的灯光，无一不衬托出游戏的恐怖气息。虽然游戏类型是AVG，但游戏中依旧有探索和动作的要素，后期的章节玩家还需要不断躲避怨灵的追捕，让游戏的紧张感和代入感更强。游戏的CG和声优在AVG里都属上乘，是一款难得的高素质复刻作品。 **8**

胧月 以这种画面还能再现出毛骨悚然的恐怖感，必须佩服剧本和导演的功力。大牌的声优阵容、尤其是女性声优阵容算是迎合了当今ACG的人气趋势。 **8**

白菜 故事内容非常赞，极适合推出汉化版。不过看过一遍的情节也无法跳过这一点，实在说不上是个亲切的设定。游戏整体感觉比较压抑，游戏前请先确定自己的承受能力…… **7**

战斗之魂 数码发令员



总分 21

细节 ★★☆☆☆

耐玩度 ★★★★☆

卡片数量 ★★★★☆

时下在日本中小学生中非常受欢迎的集换式卡片游戏的NDS版，游戏为官方授权，玩法和收录卡片都与原作无异，并且还无需自己切换繁杂的对战步骤。



卡片游戏本身是挺不错的，不过游戏版的系统却做得让人对它兴趣大减。不满的地方主要集中在游戏节奏上，卡片游戏步骤就多，玩电子版就是为了可以免去这些不必要的麻烦，可结果却由于本作的处理速度太慢，导致比玩实际的卡片还慢，一盘下来少则十几分钟，多则半小时以上，这样的节奏不免让人昏昏欲睡。如果能参考《游戏王》游戏版那样，简化效果卡片的发动，或是加入关闭确认步骤的设定会好很多。另外卡片的的表示方法也有问题，明明NDS就有双屏，还非得只用一个屏显示卡片，这样一来不仅卡片的插画看不清，还得用LR键翻页来确认卡片效果。 **7**

胧月 卡牌数量多，能满足有收集欲的玩家。牌组中的不同种类卡牌以颜色区别，比较好认。然而游戏缓慢的节奏大大影响了玩家的好感度，这就是“仔细得让人烦”。 **7**

苍穹 怪兽自身可以升级的设定颇为有趣，熟悉卡片并掌握特性是取胜的前提，而核石的灵活运用也同样关键。不过回合的进程较同类游戏而言稍显缓慢。 **7**

■バトルスピリッツ デジタルスターター■卡片（512Mb）■NBGI■RPG
■2010年8月5日■1～4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

俄罗斯方块聚会



总分 23

系统 ★★★★☆

游戏性 ★★★★☆

耐玩度 ★★★★★

本作在过去《俄罗斯方块》经典玩法的基础上，加入多种新游戏模式、收集模式，以及通过DS DownloadPlay支持1款游戏8人联机等新元素。



想不到一款俄罗斯方块还能搞到这么多的玩法，CPU对战、送小人上楼梯、方块绘图、方块障碍赛，创意十足的新玩家很容易让人着迷。独乐乐不如众乐乐，一款游戏支持最多8人的联机游戏的设计相当厚道，在聚会时我们可以与没有此游戏的机友们随时联机。当然经典的马拉松模式依然健在，如果是俄罗斯达人还可以挑战一下大师模式，方块直接到底的玩法可以刺激你大脑每一个神经细胞。游戏上手十分轻松，皆因每个模式都有详细的规则示范，即使不懂日语的朋友们也可以很快掌握每一个模式的玩法。 **8**

胧月 一如既往的高“中毒性”令玩家乐此不疲，单人和联机游戏的内容都很丰富，并且加入了深度研究要素。相比起以往作品出彩之处不多，但有“俄罗斯方块”这个题材就已经够了。 **8**

乌冬 比起《俄罗斯方块DS》来操作略有迟滞感，初玩时会有些不适应。本作的模式丰富，并且每个模式值得深入研究的要素都不少，推荐给喜欢《俄罗斯方块》的玩家。 **7**

■テトリスパーティープレミアム■卡片（256Mb）■Hudson■PUZ
■2010年8月5日■1～8人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王

スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル

NDS ◆NBGI◆S・RPG◆2010年5月27日◆日版
◆1人◆512Mb◆6090日元◆无对应周边

黄金眼评分 24

热血推荐 文 乌冬

游戏时间：50小时以上

从在《第二次超级机器人大战》中登场以来，《魔装机神》就以其拉风的机设和的独特的世界观设定吸引了一大批《机战》玩家，本是一个非常有希望系列化的作品，不过令人遗憾的是，自从Winky Soft小组的离开Banpresto后，因为版权上的问题，除了成为绝唱的《超级机器人大战外传 魔装机神 元素之王》外《魔装机神》就再也无法推出相关作品，仅仅是作为参战机体在《机战》中露过几次脸。在两社分家的11年后，借由NBGI与Winky Soft复合的东风，《魔装机神》也终于在NDS上复活，对大部分从旧系列《机战》一路走过来的玩家来说，本作不仅是一款复刻作品，而是Winky Soft时代《机战》的种种回忆。

Winky Soft式《机战》的回归

Winky Soft本是一家名不见经传的电脑软件开发公司，自从它以制作小组的身分加入Banpresto并创始了“《机战》系列”以后，它的名字才被玩家记住。Winky Soft负责过的《机战》作品包括了《超级机器人大战》到《超级机器人大战F 完结篇》的正统作品，另外也有像是《新超级机器人大战》和《超级机器人大战外传 魔装机神 元素之王》等外传，作为“《机战》系列”的开山作品，这部分《机战》直至现在都被玩家奉为经典。

说到近年《机战》给人的印象，相信大部分“机战饭”都会说剧情衔接得有多好，或是某架机体的战斗动画有多帅，很少人谈论关卡的打法，究其原因，很大一部分还在于难度设置上。近年《机战》难度降低已是不争的事实，只要不追求极限玩法，通关是轻而易举的事，所以打法上给人留下的印象并不深。而更高的难度则要到通关后的二周目或是加强版中才能体会到，但这种难度也只是借由提升敌人的能力或是强制为我

方设下各种限制来实现，这和Winky Soft制作《机战》的理念可以说是大相径庭的。相对地，旧系列并不会设置太诱人的过关要素吸引玩家进行二周目，因为游戏在一周目就以全貌展现给玩家，其中也包括了难度，而且Winky Soft式《机战》的难度多体现在关卡的设计和战术运用上，并不是不断地提升敌人的能力来给玩家设高墙，当遇到卡关时，多半是战术运用不对。比如在《对手》这一话中，正树要和獠牙竞争，比谁击坠的敌机多，如果要在以后的关卡中说得獠牙，就得在这场对决中胜过他，不过初期位置对正树不利，如果按照一般的方法攻略，最终会败给獠牙，这里要想取胜就得弃车保帅，不理会前面作为“陷阱”的两架敌机，直接使用加速精神冲到高台下面，这样才能在敌人行动的回合利用反击获得更多的击坠数。像这样的例子在游戏中还有很多，一开始虽然玩家会碰壁，不过当多失败几次后就能找到其中窍门，难点自然也迎刃而解了，跨越这种障碍获得的成就感也比用尽精神去消磨掉一个具有BT能力的敌人要高得多。

Winky Soft式《机战》的战斗动画一向以简单著称，不刻意追求战斗画面的华丽，虽说平台进化了，但本作也并没有像NDS上的其他两作正统《机战》一味强调表演性——即使是最普通的招式也要弄出各种花样，以致战斗拖泥带水。这次的复刻版的战斗画面可以说是相当令人满意的，普通招式一枪就是一枪，一刀就是一刀，没有多余的动作，而必杀技则直接采用了播放CG这种讨巧的方法，看起来更具魄力，而且这次的战斗动画整体采用了3D渲染，所以和普通招式对比起来也不会有违和感。虽然平台提升追求更好的演出效果无可厚非，但华而不实的战斗动画只会导致玩家对画面的要求越来越高，也导致游戏制作时的工作量大增，这不是本末倒置了吗？



▲本作的必杀技非常热血。

调整与变更

就算原作再怎么经典，毕竟也是一款十几年前的作品了，为了不和现在的《机战》脱节，游戏在剧情和平衡性上都做了调整和变更。系统调整中最直接的就是各种便利机能的加入，如关闭战斗动画和复数选择精神等，比原作玩起来更为流畅。剧情方面整体上还是忠于原作的，只在第二章初的回想时加入了“《OG》系列”中南极事变的片段，其中还可以看到“《OG》系列”的主角隆星，这也是为了和复刻版的标题相呼应，并且为了帮助玩家了解剧情，还加入非常实用的名词解说。

难度调整可以说是对游戏影响最大的，尤其是提高了2次行动的习得等级，不会像SFC版玩到后期那样碰到一堆会2次行动的杂兵；还有降低了回避系技能的发动几率，对付BOSS时再也不用频繁地S/L来凹命中，这样的变动也算是照顾到NDS用户群中的低年龄玩家。



▲NDS版中隆星的惟一一次登场。

展望

本作的两次发售都是有特殊意义的，第一次是为了补完《第2次超级机器人大战》和《第3次超级机器人大战》等旧系列作品剧情，而这次为了补完“《OG》系列”的剧情再次在NDS上重生，也希望借由这次的回归，能给“《OG》系列”带来新血，或者是由Winky Soft开发的新“《机战》系列”。



特别推荐

穿梭往返于两个时空 将过去与未来交织成历史

文 苍穹 美编 Juxi

Square Enix于2005年发售的原创RPG《凡人物语》广受玩家的好评，如今曾参与过本作制作的高屋敷哲联手豪华的制作班底，为玩家带来了这款以“时空移动”为关键词的正统RPG作品。本辑前线就将为玩家们详细介绍《光辉历史》的世界观以及人物背景。游戏的系统可以从目前公布的截图中窥见一斑，而穿越时空的设定也让人对剧本多了几分期待。

RADIANT HISTORIA

ラジアント◆ヒストリア

NINTENDO DS

光辉历史			
ラジアントヒストリア			
Atlus	RPG	预定2010年11月3日	日版
1人	容量未定	6279日元	对应周边未定

濒危大陆上燃起的战火

Story

本作的舞台是一个名为凡克尔(ヴァンクール)的大陆，人类与兽人在此共同生活。然而这片大陆由于受到黄沙的侵袭，正逐渐走向消亡。围绕着越发稀少的绿地，大陆被卷入了战乱的漩涡。

位于大陆东部的国家阿里斯特尔与西边的大国古拉恩格已经持续交战了50年之久，在你来我往的激烈攻防战下，战况慢慢开始向对阿里斯特尔不利的方向倾斜。正在此时，阿里斯特尔情报部派往古拉恩格内部的密探失去了音信，而这名密探可能掌握着扭转不利战局的关键情报。情报部遂向主人公斯多克下达了任务——救出密探，本作的故事也就此展开……



◀伴随着大陆的沙漠化，各地甚至发生了人类突然沙化的“沙人病”。



▶接到命令的斯多克随即出发，与之同行的还有海斯安排的两名部下。

东方的神圣国家·阿里斯特尔（アリステル）

位于大陆东部，由被称为“救世主”的诺阿(ノア)统治的神圣国家。诺阿在16岁时就领导着不满古拉恩格暴政的人民，在此建立了阿里斯特尔。建国后经历了70余年，如今诺阿已基本不在人前出现，而是由军队最高司令官修格(ヒューゴ)作为代理人执掌政事。诺阿认为世界的沙漠化是由于古拉恩格女王普洛缇娅的恶政造成的，并向国民宣称对古拉恩格发动的战争是“圣战”。



▶阿里斯特尔正在研究遗失的技术——『魔动』之力，魔动兵也进入了试作阶段。

斯多克 ストック

穿越时空的红衣剑士

本作的主人公，作为阿里斯特尔情报部首屈一指的密探，其卓越才能令上司海斯刮目相看，他因此也常常接到重要并危险的任务。在获得神秘的书籍《白示录》后，拥有了时空移动的能力。

▲"创造历史"，斯多克说出的话语切中游戏标题。

蕾妮 レイニー

动作迅捷的长枪手

本是佣兵团成员的蕾妮在兵团覆灭之际被海斯救回，后来被安排在阿里斯特尔情报部。感激于救命之恩的她对海斯唯命是从，在此次任务中担任斯多克的部下。性格爽朗、富有极强的正义感的她擅长枪术，各种攻击系特技也能熟练运用。

◀"为人冷淡"是初次见面时斯多克给蕾妮留下的印象。

海斯 ハイス

长于计略的情报部总督

作为阿里斯特尔情报部的最高指挥官，一切行动都通过自己的计略进行考量，为人冷静沉着、城府极深。身为上司，对斯多克非常信赖。不过情报部尚未被国家正式认可，也就是说，如果拿不出对军方有利的情报，情报部随时都有解散的可能。

▲海斯对斯托克青睐有加，主角的能力之优秀是毋庸置疑的。

玛鲁克 マルコ

负责回复的支援系角色

作为阿里斯特尔的密探，玛鲁克非常擅长收集情报，剑术与回复系特技也是得心应手。与蕾妮从佣兵团起就是搭档，为人慎重、可靠。

▲玛鲁克与蕾妮是旧识，同样也是被海斯带回情报部的。

西方的王政大国·古拉恩格
（グランオルグ）

拥有150年历史的西方大国，该国内由于身分差异导致的贫富差距极其严重，再加上现任女王的严厉统治，令百姓们怨声载道、苦不堪言。先王维克托尔（ヴィクトール）虽然也是暴君，但在严厉的同时至少处事公平。如今的普洛缇娅女王为了一己私欲，根本不顾百姓死活，极度不满的国民则成立了抵抗组织。由于大陆西边开始的荒漠化，古拉恩格军为了夺取绿地不惜拼死一战。

▶国民对普洛缇娅女王极度不满，甚至称其为『恶魔』。

普洛缇娅 プロテア
恶名昭著的暴虐女王

古拉恩格国家的元首，沉溺于地位与权力的她极尽奢华之能事，在国内外都享有恶名。普洛缇娅并没有王家的血统，原是平民之女的她被先王看中嫁入王宫。在维克托尔王被暗害后她则继承了王位，不过政治能力低下的她把政事都委托给了心腹迪亚斯（ティアス）将军与塞尔班（セルバン）伯爵。

▲普洛缇娅女王甚至认为奢华是身为王家的义务。

艾露卡 エルーカ
高贵的金发公主

继承了王家血统的古拉恩格公主，身为王位第一继承人的她拥有美丽的金色卷发。艾露卡与继母普洛缇娅并没有血缘关系，她在民众中有着极高的人气。对继母的暴政感到痛心疾首的她时常为了国家向女王谏言，这也令两人的关系越发恶化，还有传言说她与抵抗组织有一定关系？

▲艾露卡的谏言直接了当："这个古拉恩格的王座比继母你想象的更沉重！"

任务失败，主角身亡？

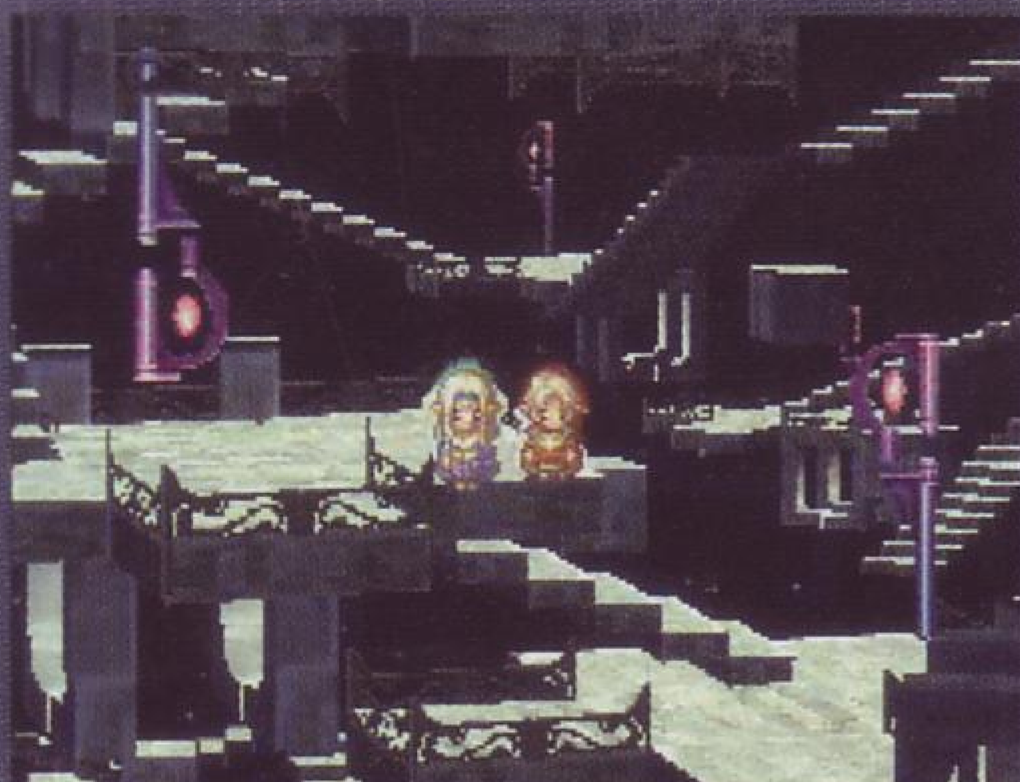
▲海斯向斯多克下达了任务，找到密探并护送其返回阿里斯特尔。

▲找到密探的同时，斯多克等人也陷入了敌人的重重包围。

▲苦战中密探身死，身边的同伴也因力竭而纷纷倒下。

◀▲恢复意识后主角已身处一个奇妙的世界，难道他已经死了吗？

时之狭缝——西斯特里亚



◀在这个不可思议的世界“西斯特里亚”，时间与空间是扭曲的。





◀▲出现在斯多克面前的神秘双胞胎，给予了他时空移动的能力。

在两个世界中穿行，改变自己和他人的命运

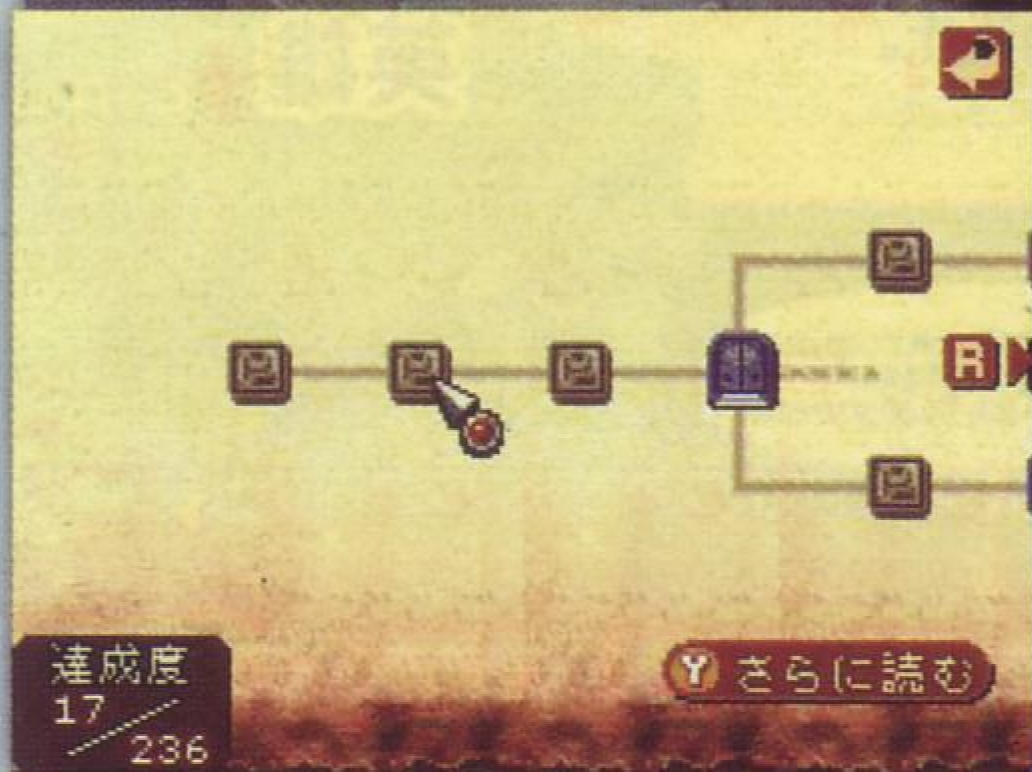




▲游戏中可以在世界地图上指定场所并进行移动，进入场景后则通过战斗和事件来推进剧情发展。

▼场景内的要素非常丰富，不知道是否需要玩家进行解谜才能继续前进？





▼玩家可以在菜单中查看现在世界以及平行世界的状况，相信这也是游戏的核心内容。

极富战略性的“框格”战斗系统

战斗中敌人将被配置在3×3范围的格子中，根据所处位置的不同，敌我双方受到的伤害量等也会发生变化——这便是本作战斗中基本的“框格”系统。离我方较近的敌人威胁性较大，但当我方攻击他时能给予的伤害值也更高。游戏中还存在着占据复数格子的巨大敌人。



▲一口气攻击复数个对象，将敌人尽数击倒！



▶战斗中NDS的上屏幕将显示敌我双方的行动顺序。



▲当我方可以连续行动时，就是形成连击的最佳时机。

◀发动连击后画面上会有特写，给予敌人的伤害值也会提高。

挺立在巨大敌人面前的勇者们



文 酷洛洛　美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

啪嗒嘭3（暂名）			
パタポン3（暂名）			
SCEJ	MUG	发售日未定	日版
1～8人	售价未定	无对应周边	
相关报道	Vol.137 P88		

游戏概要

本作是“《啪嗒嘭》系列”的最新作，玩家要根据节奏按下按键，再按照按键组合下达攻击、前进等指令来操作角色。配合枪、弓等丰富的职业组合，组成属于自己的队伍展开冒险。此外还可以利用PSP的无线通信功能与其他玩家一起进行联机游戏。

通过配合节奏输入指令，指挥英雄们展开冒险的《啪嗒嘭》加入RPG要素后正式进化。本次报道为大家公开游戏故事的序章内容、新职业以及神秘的黑暗英雄介绍。此外还包含游戏的操作流程以及开发团队对玩家们的感言，同样不可错过！

冒险的启航是……

❶ 啪嗒嘭们为到达世界的尽头而展开了旅途。

❷ 如今他们来到了一片诅咒的大地，在那片大地上耸立了一面巨大的墙壁。

❸ 为了继续向前，啪嗒嘭们破坏了巨墙，然而这竟然是过去“传说四英雄”用来封印邪恶之物的巨箱，邪恶之物的力量此时从箱子中向四处溢出，将一切都化为石头。

❹❺ 经过了几度春秋，箱子中残留的惟一希望——星嘭，借助“英雄之灰”的力量，让英雄重新觉醒。而冒险亦将正式展开。



梅登（メデン）

▼啪嗒嘭们的巫女，与啪嗒嘭们一起前往世界的尽头，然而从角色画面来看……石化？





白银星嘭（シルバーほしポン）

▲从破坏的巨箱里出现的迷之啪嗒嘭。通过其渊博的知识引导众人。







英雄（ヒーロー）

▲复活的勇者，失去变成石头前的记忆，为了同伴们展开冒险之旅。

新英雄与啪嗒嘭一众 VS "邪恶之物"中心的黑暗英雄

英雄之中包括擅于用枪攻击的"枪达（ヤリータ）"、擅于用盾防御的"盾拉杰（タテターゼ）"等各种各样的职业。而这次将再次公开两个新职业！此外率领敌方"死骨军团"的中心人物——黑暗英雄，连同英雄们展开冒险的步骤亦将为大家逐一介绍。

黑暗英雄

激愤的方基尔（ファンギル）

在邪恶之物当中，其力量特别强大的黑暗英雄。被与勇气相反的愤怒之心所支配，两手挥动锋利的爪子向英雄发动袭击。

嘭后援（ピングレッグ）

◀在回复和辅助方面进行特化的职业，拥有可以造出冰墙，阻止敌军前进的特殊能力。

防御拉（ガ-デイラ）

▼两手推起巨大盾牌的职业，在防御方面特别强化，可以将敌方的攻击全部反弹。



▲从箱中释放出来的邪恶之物，企图阻挡英雄们的前进，当发现不敌英雄的时候，就会叫出他们的老大方基尔来解决众人。





くそがぁあああああああ!!
このギョロ目ッッッッッ!!
調子づくんじゃねえ!!!!!!

◀▲方基尔放出的压迫感绝非杂兵般的死骨军团所能比拟的，到底他们能否与其抗衡呢？

凶暴！

啪嗒嘭一众（パタポンズ）

旗嘭（パタポン）

▲碰巧逃过一劫，手持令旗的啪嗒嘭。在队伍中属于在后方待机的非战斗成员。

盾兵嘭（チン）

箭手嘭（カン）

神枪嘭（トン）

▲使用军进、攻击、退后、防御等行动指令，与啪嗒嘭一起进行冒险。

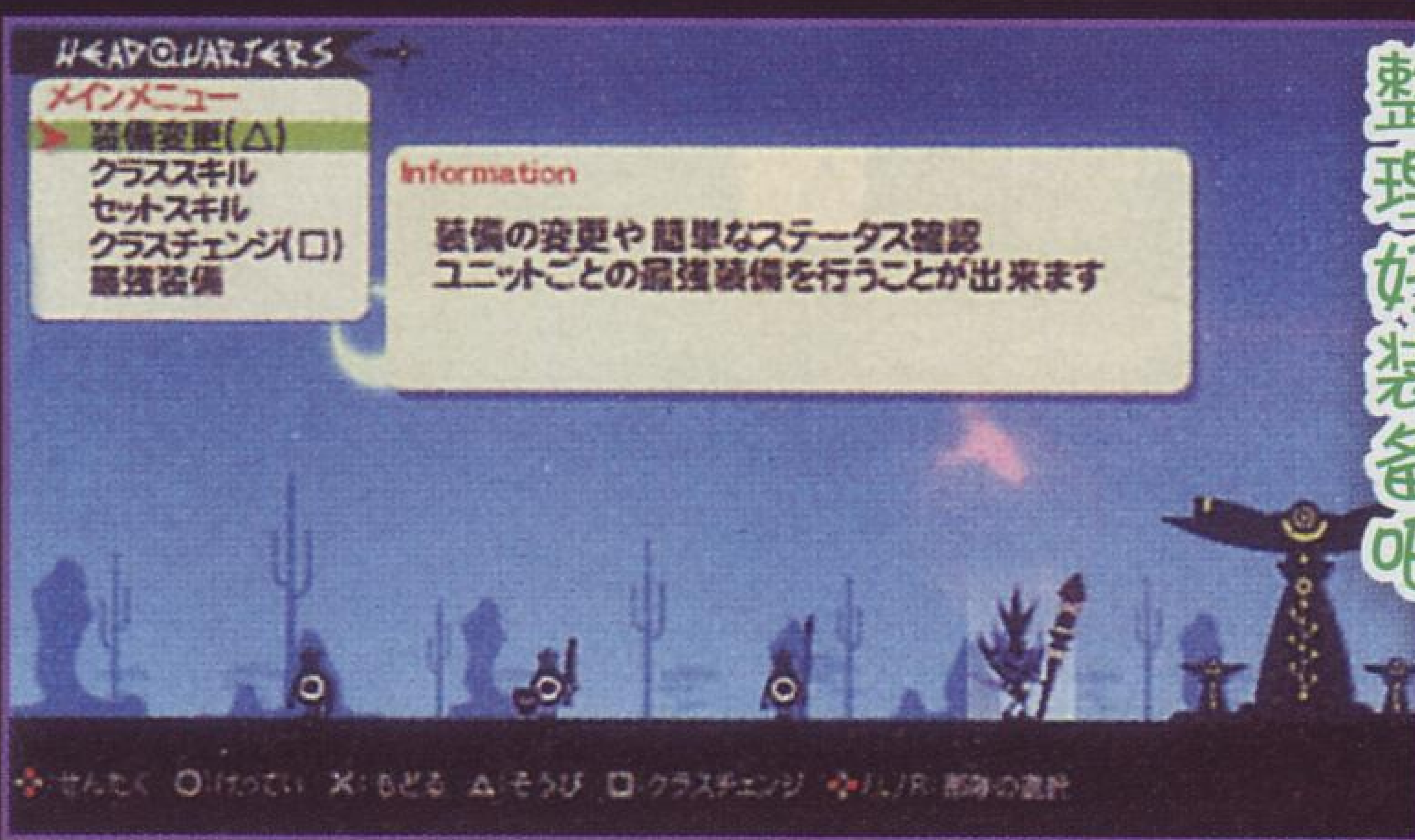
率领啪嗒嘭一众的英雄



▲从石化的诅咒中得以解放，如今成为英雄的从者。拿着枪、盾、弓与英雄一起踏上旅途。

在秘密基地蓄积战力吧

秘密基地是过去“四英雄”与邪恶之物战斗时所用的据点。在这里训练战术，然后出发挑战各种任务吧！

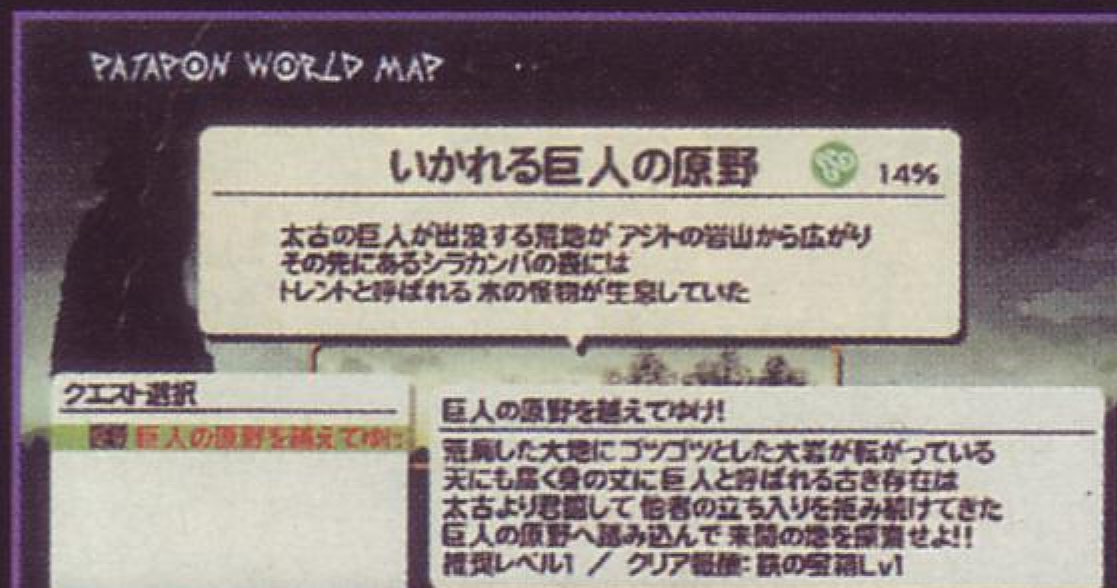


▶在秘密基地里可以根据任务的攻关策略进行战前准备。

整理好装备吧！



从这里出发进行任务



前往挑战任务吧！

获得武器和经验升级！

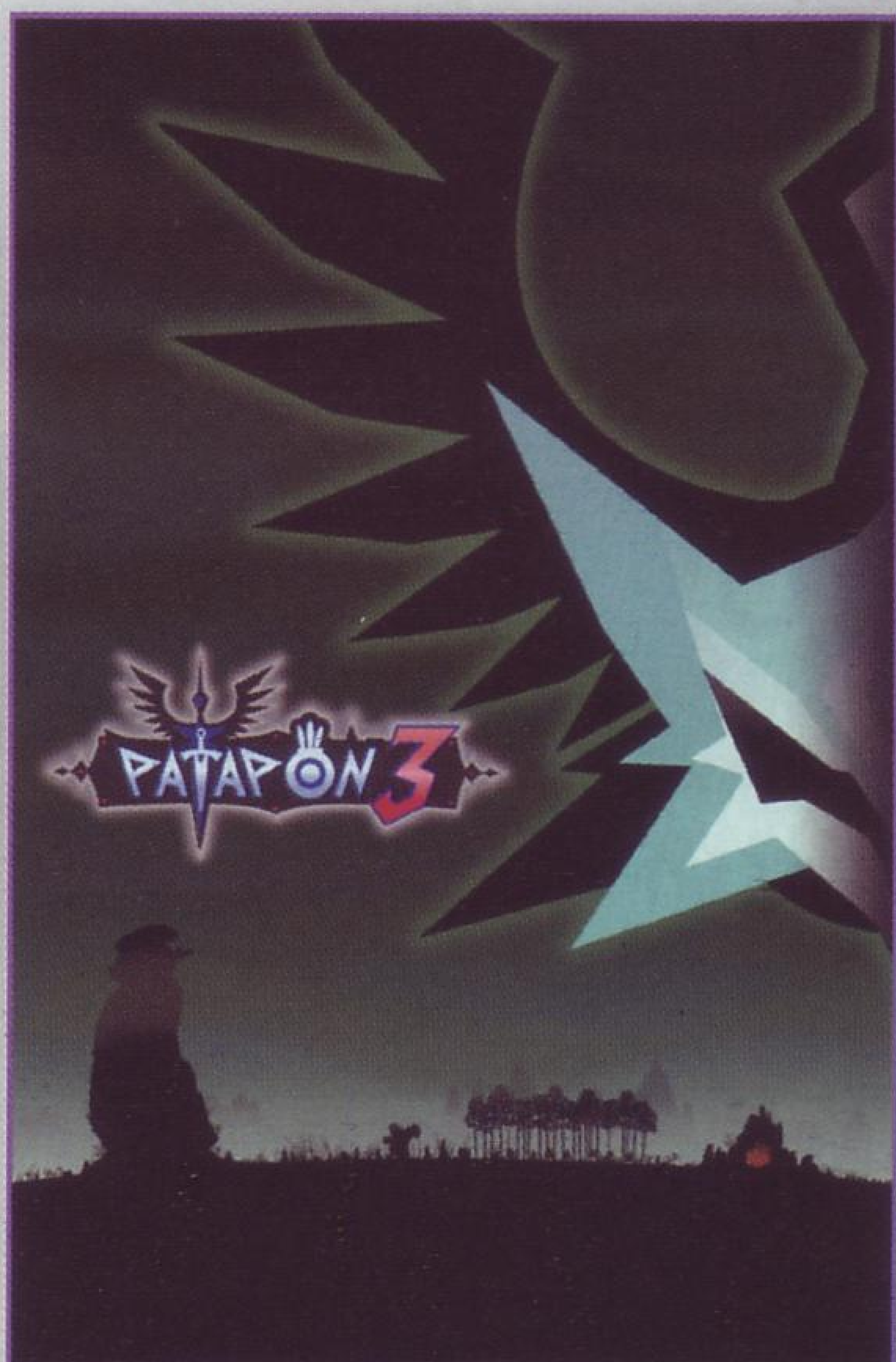
在秘密基地准备就绪，就赶快出发冒险吧。完成随故事发展出现的任务，获取武器和经验值吧。另外所有任务都支持联机游戏哦。



来自开发团队有关试玩版的致谢感言

致各位玩家：

对于玩家为我们“《啪嗒嘭3》多人联机β测试版”所提供的各种意见，在此感谢各位的支持。尽管意见收集时间从试玩版发布起只有寥寥数周，但收到的意见已经接近9000份，这令到我们开发团队全体在惊喜之余、也感动得快要流下眼泪。由于本作是系列中首次采用基站模式（Infrastructure Mode）进行多人游戏，所以我们采用了β测试的形式来收集玩家的意见。但不光是网络、用户匹配、聊天功能等多人游戏部分，我们还收到许多玩家有关游戏系统等其他方面的意见。根据各位玩家提供的宝贵意见，我们保证《啪嗒嘭3》将有更进一步的进化。尽管距离正式发售还需要一段时间，但我们开发小组全体将会不负玩家的期望，全力地进行开发！真的非常感谢！



在不可思议的岛上泛起笑容的奇迹！

这是持续了50年的约定



ザックとオンブラ まぼろしの遊園地

温暖人心的AVG新作登陆NDS！

由Konami公司原创的新作AVG即将在NDS上登场，玩家要操作魔术师扎克完成各种小游戏来解决岛上居民们的烦恼。从游戏的类型和风格上都很接近《雷顿教授》的本作到底有什么独特之处呢？让我们一起来看看吧。

文 阿鲁　美编 澄香

NINTENDO DS

扎克与恩布拉 幻之游乐场			
ザックとオンブラ まぼろしの游园地			
Konami	AVG	预定2010年10月28日	日版
1~2人	容量未定	4980日元	无对应周边

解决掉困扰居民们的各种事件！

序幕

为了揭露50年一度的不可思议祭典上的魔术，扎克来到了德鲁菲诺岛。不过岛上不断出现的谜之生物“恩布拉”让居住在这里的人发生了许多焦头烂额的事件。扎克能否利用自己的力量让居民们重现笑容，让小岛重现奇迹呢？





▲岛上不可思议的生物“恩布拉”所在地是事件的多发区，快去帮助那些遇到困难的人吧。









◀▲将扎克视为对手的人气魔术师——拉斐尔，在岛上还能遇到许多各具特色的角色。

由4度工作室（Studio4° C）负责动画

游戏中插入的过场动画由曾今制作过《回忆三部曲》、《黑客帝国动画版》、《恶童》等作品的4度工作室进行制作，为大家带来一个温暖人心的故事。






精彩故事里充满魅力的角色们



扎克（ザック）

CV：神木隆之介

魔术师，非常乐观的性格并且对魔术很有天赋，并不讨厌恩布拉。



波莉（ポリー）

CV：樱庭奈奈子

趁着假期来德鲁菲诺岛看望祖母的女孩，对魔术师扎克很感兴趣。



拉斐尔（ラファエロ）

CV：石田彰

是岛上旅馆专属的人气魔术师，十分不满扎克的出现。



戈隆戈（ゴロンゴ）

CV：菅生隆之

对扎克和吉诺来说有着异常想法的人，行动充满了神秘的气息。



吉诺（ジーノ）

CV：千叶繁

招待扎克来参加50年一度祭典的老人，对岛上的异变十分痛心。

豪华的演出阵容为故事添彩

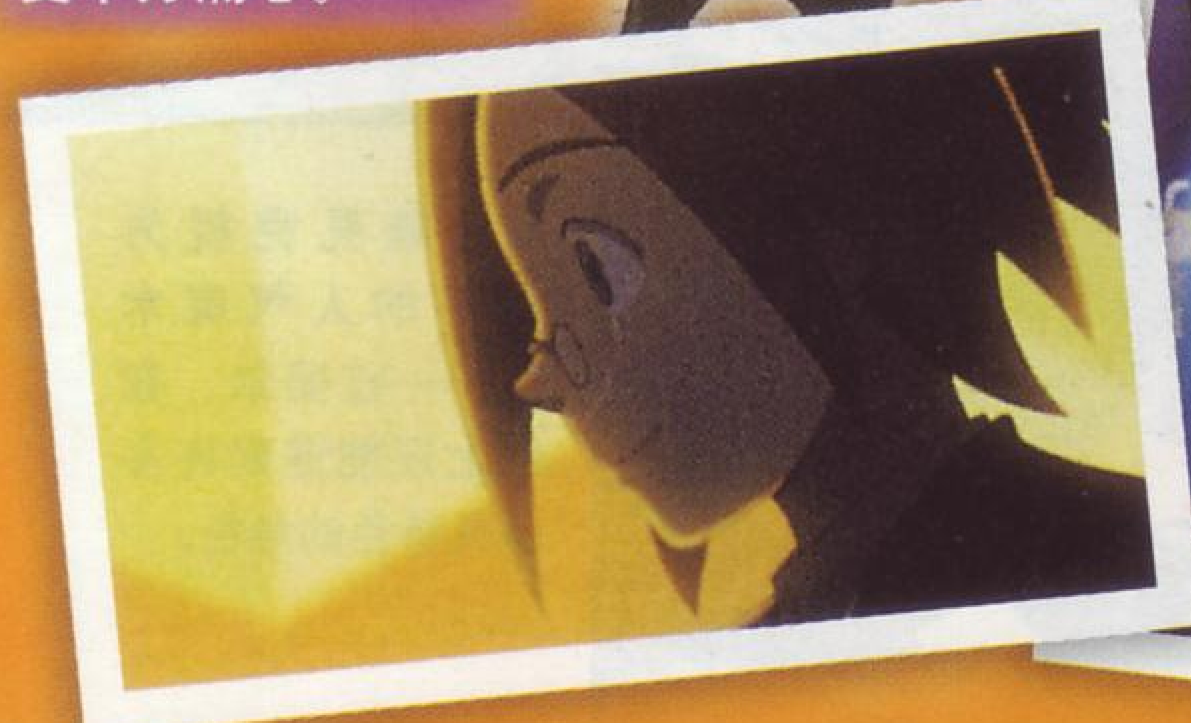


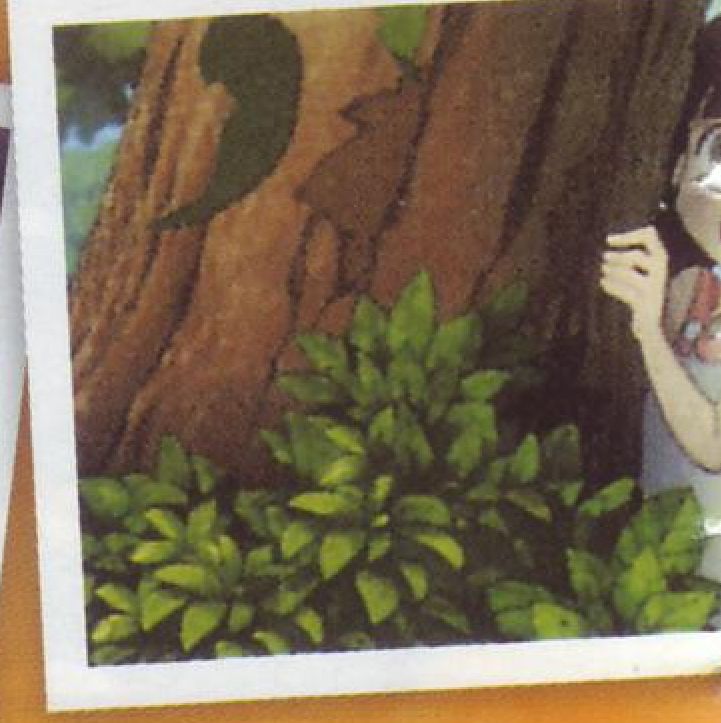
樱庭奈奈子

2008年出演了《同级生》和《体育馆宝贝》，之后也挑战了《夏日大作战》的声优一职。

神木隆之介

2005年第一次出演《妖怪大战争》，作为声优则出演了2009年的《夏日大作战》和吉卜力新作《以借为生的Arriety》。







超过180个迷你游戏等着你去挑战！



在本作中，要解决掉岛上发生的事件（恩布拉的恶作剧）才能推进故事的发展，在流程中使用触控笔找出隐藏的恩布拉并完成迷你游戏后就能成功解决事件。

◀随时都保持乐观态度的扎克能看到恩布拉，在画面中找到隐藏起来的恩布拉吧，然后用触控笔将它们抓出来。

让恩布拉高兴吧

005 うごめく荷物を外へ出せ

カートに乗っている荷物を右側の出口から外に出そう！
タッチペンで各荷物を上手にスライド。
制限時間内に外に出せればクリア。
残り時間がスコアになるよ。

補足ルール 120秒以内に外に出せればクリア



◀活用触控笔的迷你游戏，通过拖动箱子里的货物将指定物品拿出来。

将隐藏的恩布拉找出来

029 おみやげオンブラ

画面に隠れているオンブラを見付けタッチペンで丸く囲んでね。隠れているオンブラの数は画面の右上に表示されているよ。
制限時間内に3つの問題を解いたらクリアだ。2回間違えたらゲームオーバー！

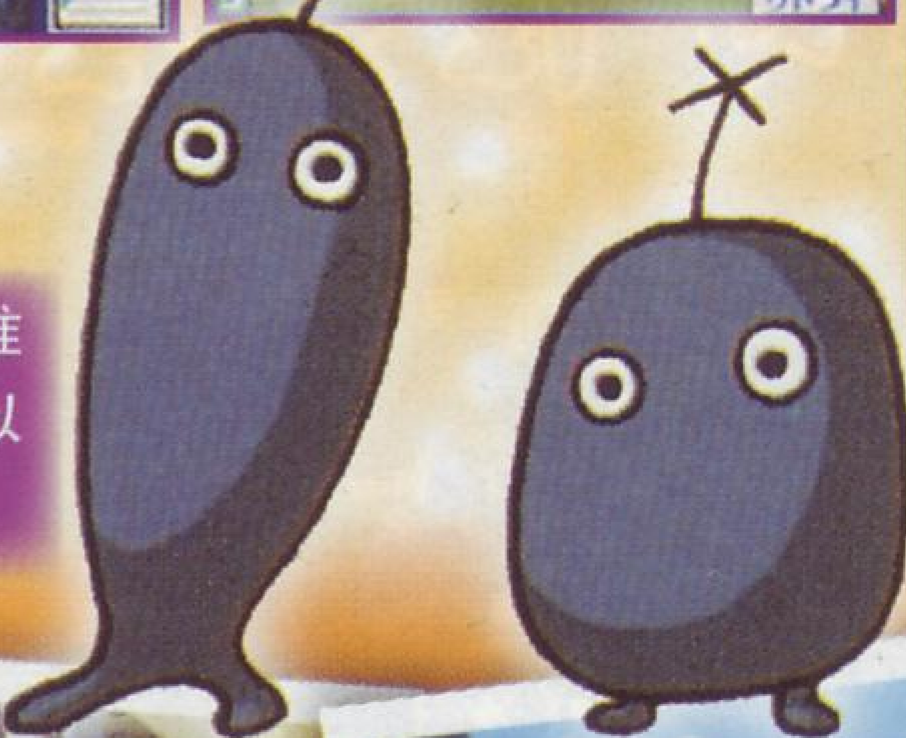
補足ルール 制限時間60秒



▲在限定的时间内找到所有隐藏起来的恩布拉，在恩布拉周围画圆圈就能成功抓到它们了。

恩布拉（オンブラ）

散布在岛上的谜之生物，之前谁也没见过它们，如今只有外来者可以看到它们。









阔别数月，万众期待的《MHP3》又放出大量新情报。本次我们将给大家介绍新怪物雷狼龙的详细生态以及12种武器和狩猎猫的相关消息，猛料迭出，各位猎人们请勿错过。



PLAYSTATION PORTABLE

怪物猎人 携带版 3rd		
モンスターハンターポータブル 3rd		
Capcom	ACT	预定2010年年末	日版
1～4人	售价未定	对应周边未定	
相关报道	Vol.131 P4		

文 胧月 美编 咕噜

MHP3的象征怪物

雷狼龙

雷狼龙在《MHP3》中首次登场，与《P1》的雄火龙、《P2》的轰龙和《P2G》的迅龙有着同等的地位，是本作的象征怪物。它不具备飞行能力，隶属于牙龙种，长有尖爪的强健四肢对一切生物都造成巨大威胁。在首次报道中，我们仅仅是领略了它的外表魄力，这次则会公布它的攻击方式。

生态习性完全明确







尾部攻击

小幅跳跃后向后方地面砸下尾巴，力大招沉。如果威力与迅龙的砸尾相当，对猎人而言就是相当大的威胁了。

压杀





缓慢抬起上半身，使用全身的力量和面积压向目标。压杀兼具攻击和吹飞两个效果，不幸被击中的猎人会被吹飞，陷入不利局面。

突进





盯住猎人后的冲撞攻击，因为雷狼龙行动敏捷，未必会给猎人充裕的准备时间，因此猎人似乎很难像停龙车那样用普通攻击中止此招。

连续前爪攻击





抬起身体的同时连续用前爪叩击前方地面，推测动作会与金狮子的左右连拳近似，防御力低的话有可能被一击秒杀。由于攻击次数较多，即便玩家选择而了长枪、大剑等能可防御武器，也很有可能在防御过程中因不断损失耐力槽而崩防，尽可能地回避才是上策。

新场地溪流的全地图

溪流是本作的新战场，色调与以往的森丘较为相似，但景色更为旖旎。整个溪流包括了营地和另外9个区域，除了最基本的水边区域外还有森林和竹林地形，和风感较强。



森林深处的一挂瀑布





▲▶彩虹、瀑布、红叶、钝翼鸟……比起战场，溪流似乎更适合观光探险。地面的花朵应该是采集点。

全12种武器情报大公开！

本作武器种类为系列之最，不仅保留了家用机《MH3》中新加的斩击斧，双剑、狩猎笛、弓、铳枪等武器也尽数回归，总数达到12种。各武器均追加了新的动作和特性，把它们都视为全新武器也毫不为过。

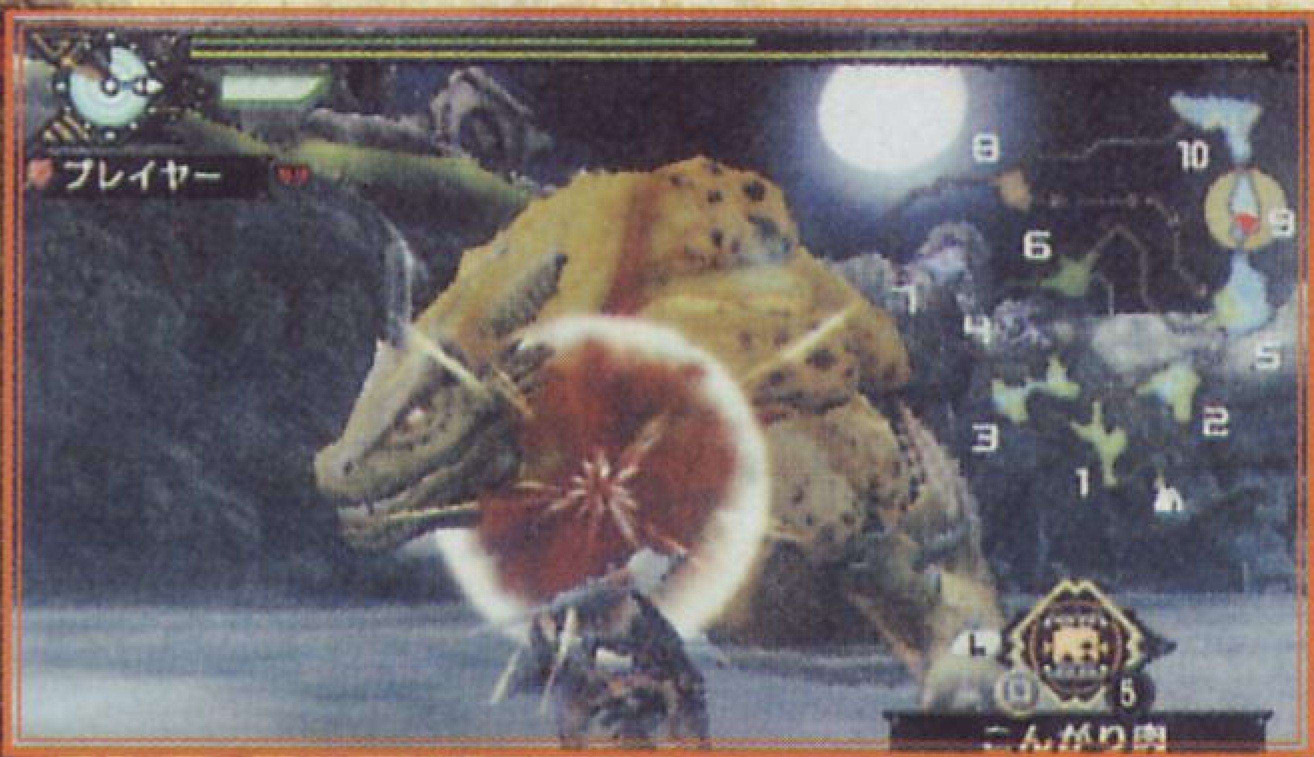
片手剑

片手剑是适合新手猎人的入门级武器，机动性强，适合边打边跑。装备片手剑的猎人不仅可以使用多段连续攻击，也能架起盾牌防御，在拔刀状态下能使用部分道具也片手剑的魅力之一。本作的片手剑保留了家用机版《MH3》的新动作，同时增加了大量的火、雷属性，令它的适用范围更广。

能力全面的武器

◀盾攻击是从《MH3》开始加入的新动作，而本作又加入了“背打”攻击。背打必须紧接在盾攻击后方可发动，这两种攻击都能削减怪物的耐力。

片手剑属性丰富，能针对怪物的弱点有选择性地装备。在联机时，它也能起到很好的支援效果。



▲一旦怪物露出空隙就是片手剑带入连击的好机会，用攻击次数来弥补单发攻击力的不足。

武器特点

◎攻守兼备，非常适合初学者使用。
◎在拔刀状态下可以使用部分道具。
◎各攻击动作间的连携性强。
◎几乎所有的攻击后都能敏捷地做出回避动作
◎属性丰富。
◎跳斩后维持超级装甲状态，可使用道具。
◎盾攻击和背打都能削减怪物的耐力。

鬼人强化



◀▲鬼人强化状态下的回避变为"鬼人回避"，加长了回避距离和无敌时间。

在鬼人化时用攻击命中怪物，便能积蓄鬼人槽。该槽蓄积到最大时便进入"鬼人强化"状态。鬼人强化状态下的攻击和回避速度均得到提升，不过鬼人槽也会徐徐递减，减到0时自动解除鬼人强化状态。

鬼人连斩



◀▲敏捷的回避能让猎人进入怪物的攻击盲区。

在鬼人强化状态下，除了通常攻击外还能使出"鬼人连斩"。鬼人连斩的详细情报尚不明确，是否会比鬼人化状态下的乱舞更为强力呢？

双剑

双剑的机动性堪与片手剑匹敌，攻击的绵密程度更在后者之上。需注意本作的鬼人化系统有所变化，虽然这实际可能削弱了双剑的强度，但作战方式单调的缺点无疑能得到改善。此外，双剑还另行追加了"鬼人强化"系统，该系统可提高双剑的攻击速度。

武器特点

◎拥有独有的"鬼人化"状态，输出是所有近战武器中最高的。
◎鬼人化状态下耐力会徐徐消耗，但换来的是强大的鬼人化攻击。
◎在鬼人化和鬼人强化这两种状态下都能使用鬼人回避。
◎鬼人化状态下继续积蓄鬼人槽，可进入鬼人强化状态。
◎鬼人强化不仅提升攻击速度，更能使出全新的鬼人连斩。
◎部分攻击和回避动作会消耗鬼人槽。



大剑

大剑朴实无华，攻击手段少，适合初学者使用，但同时也是很难用精的武器。单发攻击力虽高，可收招硬直较长，很考验玩家的基本功。另外大剑尽管没有盾牌，但能用厚重的刀身格挡怪物的攻击，防御性能比片手剑更加优秀。自从加入蓄力斩后，人气本就不低的大剑成为更多玩家爱用的武器，在联机时能起到控制全队节奏的重要作用。



蓄力斩要求更高的技术



蓄力斩的威力堪称全武器之冠，本作蓄力斩取消了“蓄力到最大时自动出招”的设定，如果玩家蓄力过度，反而会导致蓄力斩威力的降低。因此看准猎人身上的发光提示，准确无误地判断蓄力阶段是需要猎人们去面对的新课题。

敲击





大剑宽大的刀身能使出横纵两种普通斩击，本作中能够使用刀背敲击怪物的头部，这样便能像大锤、狩猎笛一样使怪物陷入眩晕状态，大剑的表现委实值得期待。

武器特点

◎在使用拔刀斩和纵斩时，能按住攻击键进入蓄力状态。

◎蓄力攻击的威力随蓄力时间产生变化，蓄力过多反而会导致威力下降。

◎敲击虽然威力较小，但能削减怪物的耐力，用它攻击怪物头部还会造成眩晕。

◎由敲击连携的“强蓄力斩”不受蓄力过度限制，一旦蓄到最高威力就能保持到最后。

太刀

移动斩



相比掌机版以前的袈裟斩，本作新加入了移动斩。移动斩的动作与袈裟斩近似，不同之处在于：袈裟斩是攻击完毕后自动后撤一步，而移动斩则是往左或右自动侧移一步。移动斩配合翻滚能大幅保障猎人的安全，使用得当可轻松将怪物玩弄于掌心。

至少在国内猎人群体里，太刀是使用率最高的武器。机动性强、攻击范围广、连携性高以及动作帅气等优点都是它受到追捧的原因。积蓄练气槽后使出的气刃斩，其斩击威力会随着命中次数的增加而提升。

气刃大回旋斩





▲缠绕着斗气的气刃大回旋斩！

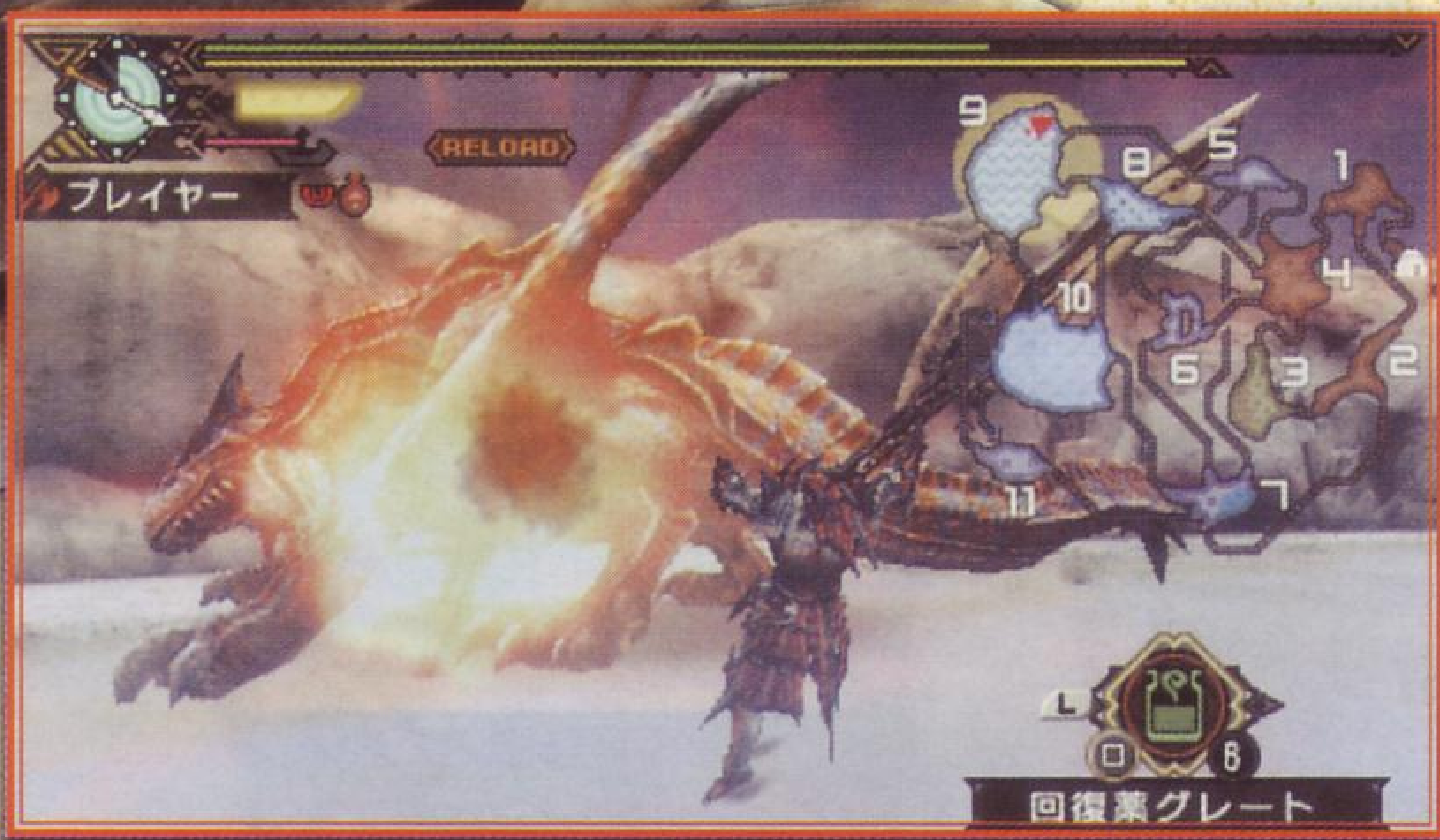
《MH3》的太刀新动作，玩家在出完气刃斩的三次连携后，继续按键能使出气刃斩的第四阶段——气刃大回旋斩。这招攻击范围及广，能一口气攻击到围在身边的所有怪物，用来突围非常不错。气刃大回旋斩成功命中怪物后，刀刃和练气槽均会变色，并且提升攻击力，最多可提升3次。

武器特点

◎追加左右移动斩。
◎普通攻击命中怪物后可积蓄练气槽，消耗练气槽能发动气刃斩。
◎当练气槽闪光时，太刀会包裹斗气，攻击力得到加强。
◎三段气刃斩后能连携气刃大回旋斩。
◎气刃大回旋斩命中怪物后会让刀刃的斗气变色，进一步提升攻击力。斗气分为三个阶段，随着时间的经过而逐渐降低效果。



斩击斧



能够在斧和剑两种状态下变形的武器，它在掌机版《怪物猎人》中还是首次登场。斧形态的攻击范围广，单发攻击力高，但速度较慢；剑形态下攻击速度快，可以装填各种属性瓶提高攻击效率，持刀时的移动速度较缓慢。

变形



■用剑形态来发挥属性瓶的效果。

斧形态为默认状态，攻击怪物时可积蓄斩击槽，消耗斩击槽能切换至剑形态。

属性解放突刺





◀▲相比家用机版增加了毒瓶和削减耐力的减气瓶。

剑状态下的特殊攻击“属性解放突刺”与铳枪的龙击炮颇为相似，能一口气释放属性瓶的全部威力。斩击斧的属性瓶与弓有所区别，值得期待。

武器特点

◎连续攻击新追加从横斩到纵斩的连携。
◎剑状态的攻击需消耗斩击槽。
◎能装填斩击斧的专属属性瓶，属性瓶在剑状态下得以发挥作用。
◎新追加毒瓶和减气瓶。
◎能使用威力巨大的“属性解放攻击”。

超群的破坏力



▲保持蓄力状态奔跑，看准怪物的空隙给予打击是大锤的使用要诀之一。



大锤同样能依靠蓄力提高攻击力，但蓄力时不像大剑必须站立在原地不动，能边跑边蓄。



武器特点

◎虽然无法防御，但机动性和破坏力都是一流水准。
◎集中攻击怪物的头部能让它陷入眩晕状态。
◎可以使用的蓄力攻击，根据蓄力时间的长短产生三个阶段的动作变化。
◎能够在跑动中蓄力。
◎大锤的所有攻击都属于打击系统，能高效地消耗怪物的耐力。



大锤

破坏力超群的打击系近战武器，既能快速降低怪物的耐力，攻击头部也能造成眩晕。虽然不能防御，但机动力很高，能方便地躲避怪物的袭击。

前后方的新攻击



■演奏时完成特殊操作，可重复一次演奏，增加一轮支援效果。



以前的狩猎笛攻击方式较为单调，本作追加了前、后两个方向的新攻击动作，狩猎笛的战斗输出进一步增加。







▲后方攻击类似于大剑的挑斩，眩晕储蓄值也很高。

能够像大锤一样攻击，并演奏出各种乐谱为己方提供支援效果。狩猎笛在本作中的演奏系统有大幅变化——以前作品中，狩猎笛的演奏和攻击几乎是分离的，本作则进行了一体化。使用攻击便能积蓄音符，当积蓄的音符组成乐谱时再进行演奏，便可发动支援效果了。猎人在狩猎时要考虑攻击和演奏的连携性。

武器特点

◎攻击的同时积蓄音符，当音符组成特定的乐谱时会发出光芒，此时演奏便可发挥乐谱功效。
◎演奏时完成特定操作，可重复演奏，能短时间内大幅提升支援效果。
◎演奏的旋律随狩猎笛品种的不同发生改变。
◎追加前后方攻击，能像大锤一样削减怪物耐力、诱发眩晕状态。

狩猎笛

长枪

攻防一体的高手向武器，既能凭借优秀的防御能力稳步推进，也能依靠具备无敌时间的回避华丽地作战。与刀剑、钝器类武器不同，长枪的攻击距离长但攻击范围窄，能瞄准怪物的某个弱点精密攻击，但不太适合对付成群的小型怪物。

防御前进



▲长枪的盾牌能防御冰牙龙的吐息，并见缝插针地还击。

使用长枪的猎人能够在防御的同时缓慢前进，而本作新追加的“防御前进”可令猎人向前方冲刺。长枪的防御性能优秀，不会因为承受了攻击而造成体势崩坏，在对付大型怪物时相当好用。

武器特点

◎能针对怪物的弱点进行重点攻击。
◎防御性能优秀，防御怪物攻击时几乎不会崩坏体势。
◎追加“防御前进”，能在防御的同时冲刺较远距离。
◎防御时、特定攻击之后可追加“反击攻击”。反击攻击同样有打点的高低之分。
◎突刺攻击完毕后能向左、右、后三个方向回避。

最远的攻击距离





长枪是所有近战类武器中的距离之王，能对较远的怪物予以打击，同时还能在攻击完毕后使用连续3次的后撤步来调整站位。新追加的挥枪攻击附带超级装甲效果，不会被怪物的普通攻击中断。

龙击炮

本作依旧保留了消耗大量斩味、无弹丸限制的大威力龙击炮。龙击炮在使用完毕后需要一定的冷却时间，无法连续发射，所以一定要有切实命中怪物的把握方可使用。



新技能 快速装填、叩击和一齐发射



铳枪有装填上限，当弹丸打光后就要重新装填一次。本作新追加的“快速装填”虽然每次只能装填一发弹丸，但装填速度快，提高炮击的实用性。另外，“快速装填→叩击→一齐发射”是铳枪的特殊连携，提高了铳枪的连续输出能力。

铳枪

普通攻击与长枪近似，拥有不亚于长枪的防御力，不过无法像长枪一样快速地三连刺。相应地，铳枪配备发炮机能，既可装备普通弹丸，也能使用消耗大量斩味值的龙击炮。

武器特点

◎炮击后可使用快速装填。
◎突刺攻击和炮击可以连携。
◎新增“快速装填→叩击→一齐发射”的连携攻击。
◎防御性能堪比长枪。
◎可以使用威力巨大的必杀技“龙击炮”，但是有发射时间限定，发射后需要冷却时间，不可以连续发射。

轻弩

威力虽低但弹丸种类丰富，是最基本的远程武器。本作的轻弩能够在发射弹丸后连续翻滚，机动力有所提高。

速射



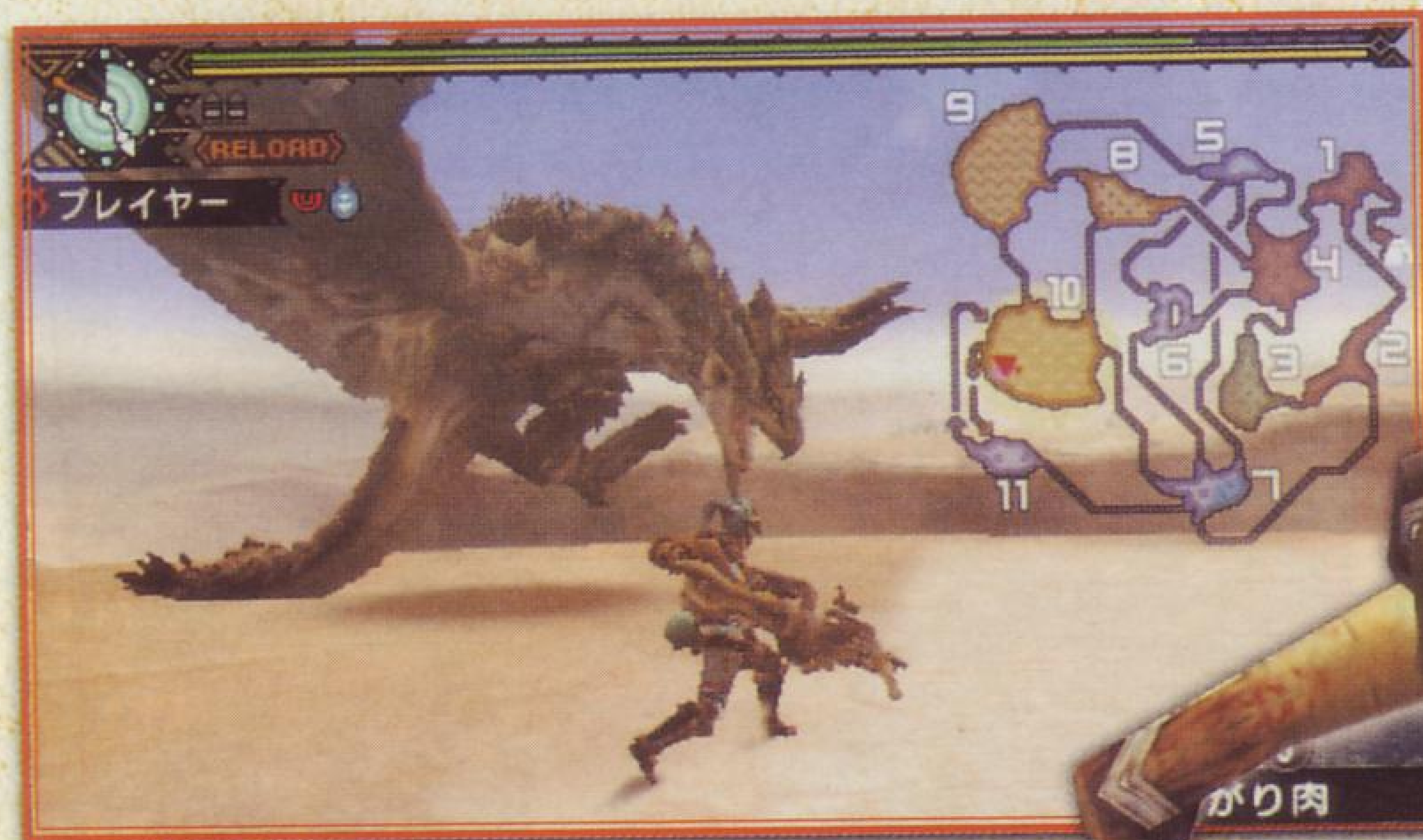
一次连续发射多个弹丸是轻弩的专属功能。根据轻弩品种的不同，对应速射的弹种、发射数量和发射完的硬直均有所差别。一轮速射的所有弹丸都命中怪物的攻击力是非常可观的。

武器特点

◎射击后能向前后左右四个方向翻滚，每次可连续翻滚两回，也可以在后滚接前滚。
◎能装备消音器、长枪管和瞄准镜，改变轻弩的性能。
◎追加高威力的速射。

重弩

机动力虽低，但火力猛烈，是单发攻击最高的远程武器，适合在后方支援战斗。本作中的重弩追加了一次发射多个弹丸的“蹲射”，攻击力更为极端。



◀由于机动力低下，因此给重弩配备一个防护盾是非常有必要的。

蹲射



▲蹲射的一次装填数竟达到26之多，这还未必是上限。

一次发射多个弹丸，且装填时间短、允许连续发射。蹲射的弱点在于射击时无法移动，最好有同伴打掩护。

武器特点

◎加入新动作“蹲射”，能一次装填大量弹丸并连续发射。蹲射中无法移动。
◎能装备防御盾、威力枪管和瞄准镜等配件，改变重弩的性能。
◎近身时可用枪身殴打怪物。

弓

能使用多种蓄力射击的远程武器，弓的发射不受弹丸限制，所以机动力较高。在本作中，它新追加了“曲射”攻击，属性瓶的种类也有所增加。

新属性瓶



除了原有的属性瓶外另行追加减气瓶，这样弓的普通攻击也能削减怪物的体力了。



武器特点

◎新增“曲射”攻击，是天降箭雨的华丽技巧。

◎“曲射”分为攻击范围广的“放散型”、集中一点的“集中型”和命中目标发生爆炸的“爆裂型”三种。

◎能装备特定的属性瓶，装备后放出的箭矢会附带特殊效果。本作新追加减气瓶。

曲射

蓄力到一定阶段后向上空发射箭矢，落下的箭矢分为放散型、集中型和爆裂型三种。曲射类型与弓的种类挂钩，玩家不可人为改变。



■曲射的箭矢下落处会用圆圈标记，这样玩家便可预先调整目标位置。



▲曲射在削减怪物体力的同时还能引起眩晕。

狩猎猫的新造型

猎人在本作中可同时携带两名狩猎猫参加任务。狩猎猫们的动作种类和行动方式有所增加，并且能装备武器和防具，收集狩猎猫的防具亦成为本作的乐趣之一。

兔耳型骨系防具

头盔上的羽毛宛如兔耳，背上是骨头状的背包。



迷你雌火装

洋溢着高贵的绿色装备，看上去非常厚实。



斗笠装





和猎人初期装备相仿，背上的卷轴上画着本作狩猎据点“行云村”的标记。

联动情报



只要玩家的PSP里有《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》的存档，就可在《MHP3》中获得“我的艾鲁”的装备。

30秒的拯救



颠覆一般RPG常识，只用30秒拯救世界的超高速RPG《勇者30》的续作登场啦！相比前作，这次取消了SLG、STG等模式，集中强化RPG部分，光是剧本就有5个之多，内容不可谓不充实。 文 乌冬 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

勇者30 2nd			
勇者30 SECOND			
MMV	RPG	预定2010年11月4日	日版
1～4人	4980日元	对应周边未定	

豪华的制作阵容注目

和前作一样，虽然游戏称不上大作，但制作阵容却毫不含糊，而且其中还不乏大牌。

音乐

伊藤贤治/下村阳子/光田康典/浜涡正志/谷冈久美/岩田匡治/井木学/弘田佳孝/樱庭统/なるけみちこ/岩垂德行/霜月はるか/田中敬一/麻中秀树/井内舞子/中桥孝晃/Otomania等

人设

须田彩加/绿川美帆/rareengine/一德/小城崇志/冢本阳子/结川カズ/シュン/狮子猿/风间雷太/hippo/甲壹/前河悠一

新要素

和前作不同，本作中在地图移动时是没有时间限制的，改成了发生特定事件或魔王出现等情况时才会倒数，并且每个任务的时间限制发生时机也有所不同。



▼▶没有了时间限制就可在广袤的地图中慢慢探索了。



30秒以内打倒魔王

▼发生事件的同时倒数也正式开始，当然本作也可以通过买通时之女神方式来让时间回溯。



世界之旅再度展开

人设也令人眼前一亮



也有自定义和职业变更要素



▲玩家可以自定义主人公的据点，从图中来看貌似勇者还有职业这一设定了。

城堡动起来了！

充实的游戏模式



故事模式

故事模式中共收录5个剧本，每个剧本中都有各种各样的任务等着勇者去挑战，总数达到了90个。



勇者30 序曲

长有半边翅膀的主人公"勇者"隶属于王国游击队，某日勇者接到了女王的直接命令，内容是讨伐一个名为"八元素"的怪物，但等待着他的却是……

▲▶打倒魔物，挑战八元素，勇者的命运究竟会……

熟悉的战斗方式





勇者30 审判

魔界之门被打开了，魔物横行于世，勇者遭到了来自魔物和人类的追杀……一场背叛与复仇，并且超越时间的宿敌之战开始了。

▲▶紧接着"序曲"，勇者的战斗才刚刚开始。



勇者30 进化

王国的女王尤希娅，就算只有30秒的门限，今天也照样和同学一起快乐地在外冒险。





王女的学园RPG（有门限）！

▲虽说这个剧本应该是王女的快乐学园RPG，但应该也和勇者有所关联。

勇者30 诸神的黄昏

在被破坏的世界中前进的勇吉亚，还有谜之机器人“30号”。在歌姬的歌声中，让一切终结的神灵降临了。







主人公是勇吉亚

勇者30 命运

为了抵抗命运，勇者城往天界进发。人类、神灵和魔族之间跨越1000年的战争终于迎来终结。

终于到了战斗的终结……



真·勇者大战

也就是联机模式，可支持最多4人的RPG对战，除了有新关卡和新规则外，也能在编辑模式制作的关卡中对战。





4人对战

◀▼双人对战或是协力游戏都搭载了随机要素“女神的变化无常”。



勇者无限

不断打倒魔王的新模式“勇者无限”。当然，每个魔王的讨伐时间只有30秒。



魔王不断出现





制作自己的专用任务吧

编辑模式

可制作各种30秒任务的编辑模式。除了配置地形和建筑物外，也可对村民对话和事件等细微的部分进行设定。





▲▶制作好的任务可以上传到官方服务器共享给其他玩家。

TALES OF THE WORLD RADIANT MYTHOLOGY 3

テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

结集『《传说》系列』历代角色80人以上的盛宴即将开始！

自由作成主人公，与“《传说》系列”的角色一起冒险的RPG“《世界传说 光明神话》系列”第3作终于登场！本作新追加了30名角色，加上前作的50名，一共有超过80名的《传说》人气角色可以成为同伴。原创女主角卡侬诺的故事也值得关注！

PLAYSTATION PORTABLE

世界传说 光明神话3			
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3			
NBGI	RPG	预定2011年	日版
人数未定	售价未定	无对应周边	

文 白菜 美编 咕噜

卡侬诺·古拉斯瓦雷

『不要一个人烦恼。我，还有大家都会帮助你的。』

声优：平野绫

年龄：15岁

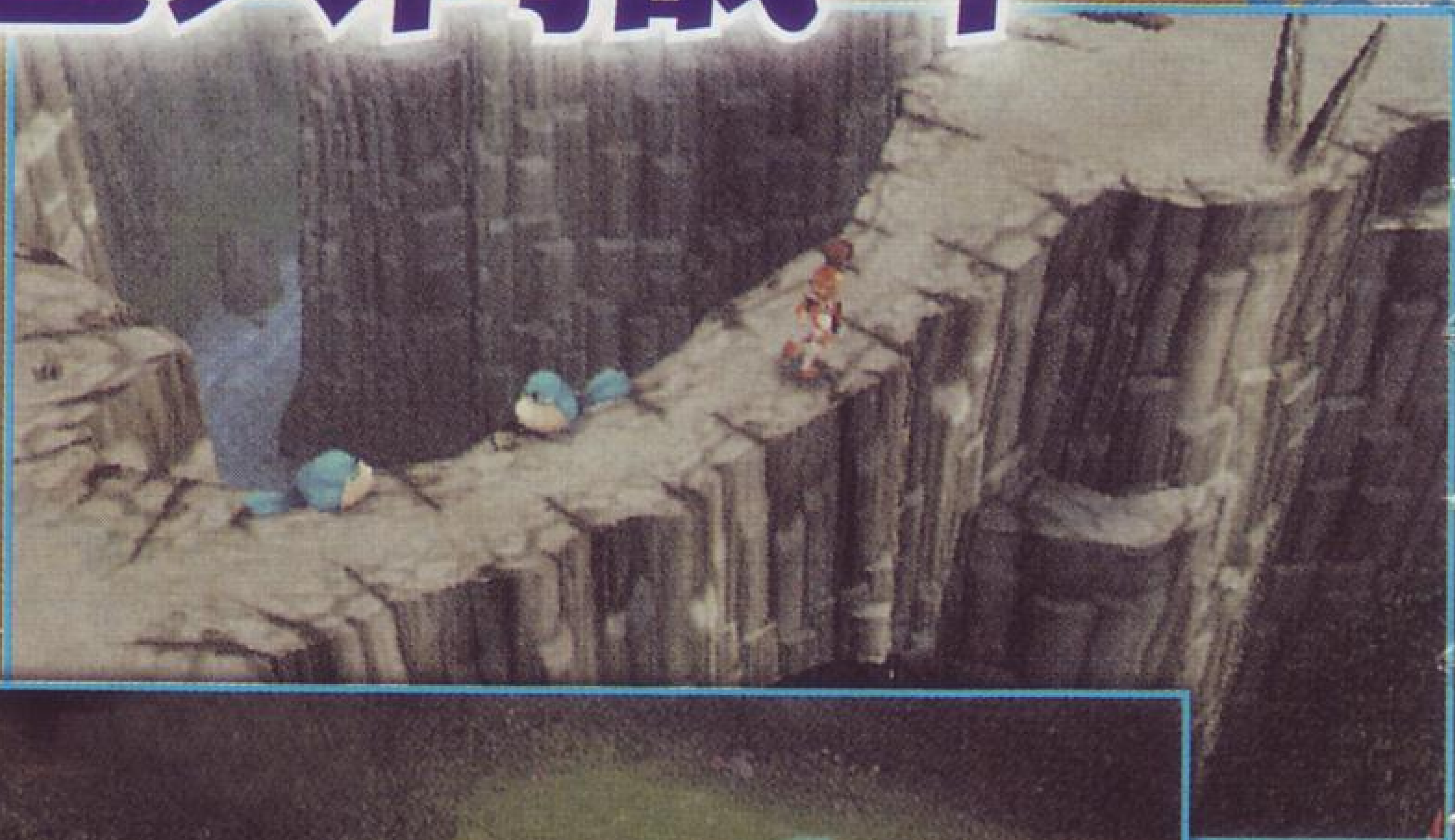
身高：158cm

体重：44公斤

将谁都没见过的景色画在写生簿上，并追寻着这景色而踏上旅途的少女。在旅途的终点，正好遇上以飞空艇“班艾鲁提亚号”作为据点的公会“安朵利比托姆”创立，随即成为了公会成员。

与喜爱的角色共同战斗

故事从主人公从天而降掉落在正在工作的卡依诺的身边展开。失去记忆的主人公被卡依诺拉着加入了公会，与许许多多的同伴相遇并开始工作。他们将在以“世界树”出产的能量矿物“星晶”发展起来的世界“鲁米那西亚”的舞台上，演出一幕幕相遇与战斗。







角色创造自由度提升



▲除去主人公的姓名、性别以及脸型外，本作连身高也可以自由设定。在鲁米那西亚体验只属于自己的冒险吧。

根据任务选择合适的同伴



▲在班艾鲁提亚号上与同伴对话。在这里可以自由编成队伍，挑战各种各样的任务！

制作人访谈



大馆 隆司

角色篇

开发的基础观念是“与大家一起制作”

——登场角色比起前作的50人左右，真是大幅增加了呢。

大馆：在前作发售之后，我们公司在网络调查问卷页面上准备了“如果有下一作的话，希望哪些角色登场”这样一个问题。尽可能按照大家的希望追加角色，结果发现不管怎么样都会超过80人（笑）。但是，仅仅注重人气来增加角色不见得就会很有趣，因此我们考虑了各个角色的定位之后，有选择性地追加了一些可能大家意想不到的角色，应该会让大家感到乐趣。

——卡依诺与前两作登场的同名角色是不同的人吗？

大馆：看起来长得很像但却是不同的人。卡依诺的人设是有对应主题的，第一作是和煦的“春”，前作是活泼的“夏”，而本作则是包容的“秋”。我们对声优平野绫小姐提出的要求是：希望能配出让人感到母性的柔和气氛的声音。

参战角色介绍



阿斯贝尔·兰特
声优：樱井孝宏
from《圣恩传说》



朱蒂斯
声优：久川绫
from《薄暮传说》



尤利·洛威尔
声优：鸟海浩辅 from 《薄暮传说》



琥珀·哈兹
声优：井上麻里奈
from《心灵传说》



切尔西·托恩
声优：渡边菜生子
from《宿命传说》



诺玛·比娅缇
声优：水桥かおり
from《神话传说》

吉积（吉积信，系列制作人，开发现场领导人）：以防万一先补充说明下，我们可不是说如果有第4作的话卡依诺的主题就是“冬”哦（笑）。卡依诺还有其他的秘密，这部分就请期待以后的情报吧。

——角色以外还有什么新要素吗？

大馆：迷宫中的视角变为了俯视，还加入了机关设计，玩起来更有接近正统系列的感觉了。另外，如果持有前两作的记录的话说不定会有好事发生……像这样的各种乐趣要素，还有向记忆棒中进行数据安装之类的玩家建议都一一进行了导入。

战斗篇 让人涌起培育角色欲望的架构

——“《传说》系列”的每部作品都有各具特征的战斗系统，那么本作的战斗系统是怎样的呢？

大馆：比如说阿斯贝尔就是能使用在《圣恩》中第一次出现的“环绕步伐”（前后左右高速回避敌攻击的行动方式）的少数角色之一。我们通过再现原作中的行动与术技来将参战角色的特征区别开来。本作在动作数据的压缩技术方面下了很大工夫，因此即使是前作已经登场的角色，在还原度上也会有所提高。



战斗系统结合历代长处！

在本作中结集的可不止是角色！战斗系统以自由纵横在战场上的“自由轴线”系统为基础，相关系列的独特特征要素全部都有收录。再次重温熟悉的角色们战斗中的英姿吧！

再现原作英姿







主人公也争相竞演！

这分光辉甚至盖过原作？



▲▶术、技与秘奥义的演出效果都大幅强化！战斗中的语音全都是重新收录。



▲▶可以将历代主人公编成一队，甚至可以只带女性角色出战。



卡侬诺设定画

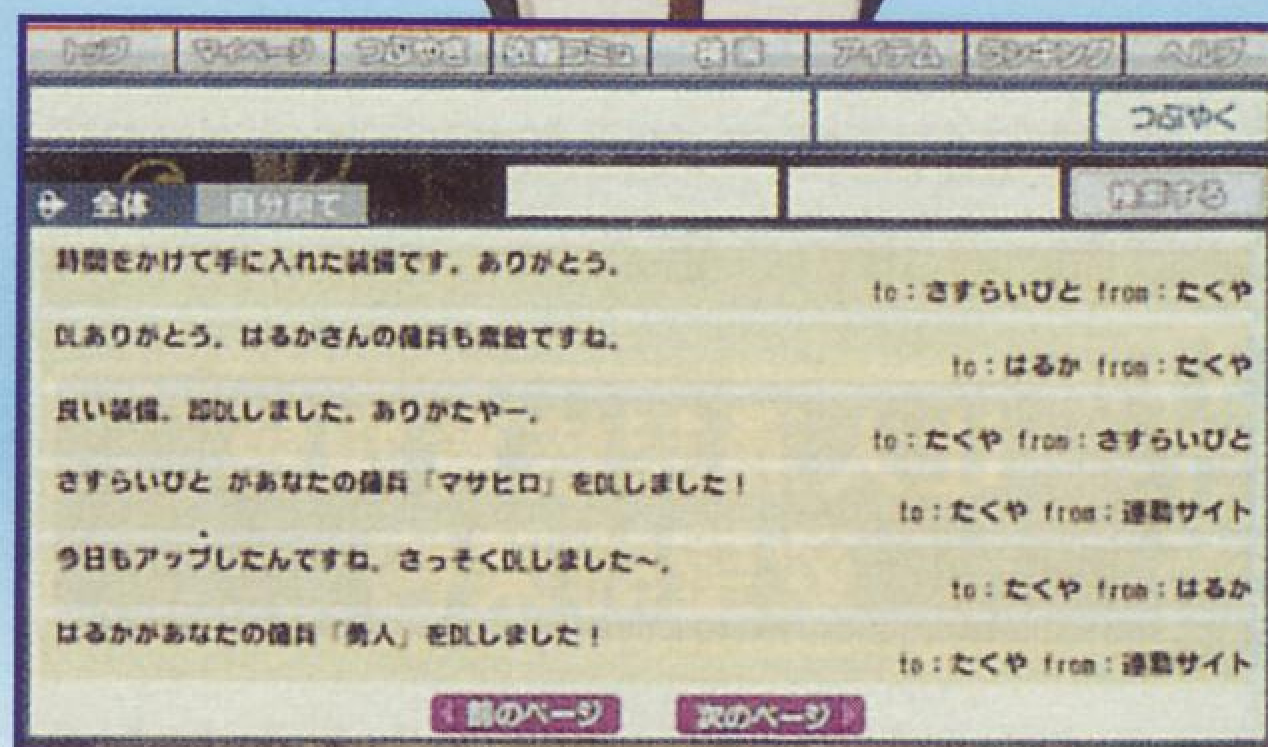
吉积：将各有特色的系统，在顾全平衡性的情况下整合起来是非常困难的，不过这也正是大馆的厉害之处。他一定会给大家带来令人投入的战斗系统。

大馆：与游戏联动的专用网络页面上，也有让玩家们相互交流的架构，令大家更有投入感。角色育成会变得很好玩哦！

网络要素也经过强化！

在专门的网页上将育成的主人公作为“佣兵”进行登录，让玩家互相帮助的架构在本作依然保留。





▲联动页面上，玩家们可以通过留言来进行交流。

PLAYSTATION PORTABLE

光明之心

シャイニング・ハーツ

SEGA	RPG	预定2010年冬	日版
1人	6279日元	无对应周边	

本作是将“正统幻想世界”与“生活交流游戏”融合后的全新RPG。收集从人们身上出现的“心”，就能改变岛屿的构造环境与情势。将这个风格奇妙的世界作为舞台，以羁绊、友情与恋爱为主题，取回谜之少女失去的心与记忆——打动人心的故事在此诞生。

文 白菜 美编 澄香

Shining Hearts

シャイニング・ハーツ

以温馨的生活打开心门的正统派RPG！

维因达利亚岛

◀▲和平的维因达利亚岛就是本作的舞台。樱木与花园、熔岩的迷宫，多姿多彩的场所展现在你眼前。

岛上安稳的生活







与住民的交流



◀在岛上不止是人类，还居住着森林的妖精、矿山的矮人以及兽人等许许多多的种族。

里克

主人公

流浪的少年剑士。来到维因达利亚岛上后，在面包店一边打工一边生活。

奈莉丝（猎人）

阿米尔（魔法使）

艾亚丽（修女）

女主人公 三名少女

与主人公一同行动，可以说是另一位主人公。游戏开始时要在三人中选择一人。她们也是在“魔法面包店”打工的少女，各自拥有不同的能力。



▲冒险中还会有许多不好对付的敌人。

壮大的冒险



▲也有停驻着战舰的海上要塞登场。

ネリス
そういえば、マデラもちょうど
「人手がほしい」って言ってたっけ……
わたしと一緒に、パン屋で働いてみない？

▲通过生活与冒险加深与少女之间的关系。努力提升好感度的话，最终会发展为恋爱关系吗？

辉夜

围绕谜之少女展开的故事

暴风雨后的清晨，一名少女漂流到了维因达利亚岛上。少女除了知道自己叫“辉夜”以外，失去了记忆与感情。在主人公们无微不至地照顾以及与住人间的交流下，少女的心与身体渐渐得到了治愈。而当少女逐渐取回感情的时候，胸口的“精灵石”中出现了“心之钥匙”……这把钥匙将打开通往新世界的门扉，扩展冒险的舞台。就此故事将会有新的展开。

失去记忆与感情的少女

▼主人公们需要完成村子里的委托来收集“心”，借此取回辉夜失去的感情。





心之钥匙

当心门打开之际，
世界之谜也将被揭开



◀辉夜取回心灵之时，胸口的精灵石就会出现心之钥匙。这把钥匙将揭开世界之谜。

是敌是友？以辉夜为目标的谜之海贼们



▲看起来似乎不是那么好说话的对象……海贼的目的究竟是？

和平的岛上生活，随着辉夜的出现也不复安宁。为了得到辉夜的精灵石，谜之海贼袭击而来。主人公与同伴们为了取回岛上的和平，将要与海贼们展开战斗。他们为什么想要得到精灵石呢？



率领海贼骑士团“海贼方舟”的谜之人物。是敌是友现阶段还不明确。



人人恐惧的女海贼“海之魔女”。为了得到辉夜的精灵石袭击而来。

据点是逐渐进化的“居家船”

主人公们的据点是这艘“居家船”。既是住宅也是移动工具，随着故事发展还能乘船去往其他岛上，机能也会有相应增加。



▲外表上破破烂烂的木船。船内有谜之动力室。





三位少女的相性将掌握战斗的关键？

本作以三人少女为首，将有许许多多的角色登场，在他们之中可以选择4人组成队伍参加战斗。与同伴的“合体技”将是战斗的特征，根据选择施展合体技的对手不同，即使在战斗中好感度也会发生变化。是应该注重角色能力，还是注重角色的相性呢？



最大4人组队战斗



▲战斗为正统的指令式，是亲切而又富有内涵的系统。



发动强力的魔法！

▶发动技能时会出现固有的特写。战斗中的演出效果也值得期待。



大魄力特写！





▲▶合体技能够跟任何同伴一起使用吗？会根据相性而影响到威力吗？

日常生活也意外地丰富？

玩家可以自由地在岛上生活。发展主线剧情也好，完成村民的委托也行，攻略自己喜欢的角色也是可以的哦。另外，“收获”可以获得烤面包或是锻冶中必需的材料，农作物是自由生长的，不用去播种。

与村民的交流非常重要



以“收获”来获得各种素材



收获农作物



▲偶尔会以分发面包为契机，来展开故事剧情。



钓鱼



▲▶在池塘或是海边，可以享受钓鱼的乐趣。钓到的鱼能够作为食料或是回复道具吗？

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘 NEW GAMES SHOW

让背负罪孽的少女们自省后苏生



PLAYSTATION PORTABLE

半罪少女

クリミナルガールズ

◆日本一Software◆RPG◆预定2010年11月18日◆日版

虽然看着图片似乎总有些色色的感觉……不过制作公司是出品了多数喜剧硬派RPG的日本一Software，而本作的原案则是制作了《超执刀》、《世界树迷宫》与《七龙战记》等诸多名作的新纳一哉先生，相信应该会是一款富有内涵的作品。

游戏讲述了在死后的地狱，一座耸入云霄的塔中，7名少女被囚禁在这里。少女们被称为“半罪人”——在现世背负着罪孽死去以后堕入地狱的罪人。她们将在塔中被实施一项名为“苏生”的程序。程序的内容是让少女们攀上这座“地狱之塔”的最上层，如此一来她们的罪孽就能被全部洗清，并在现世复活。主人公作为她们的指导教官，将要完成领导她们前往最上层的任务。

然而7名性格迥异的少女并不会乖乖听话——无视、反抗、随意行动等等行为随处可见。相反她们的战斗能力却高到不可思议，如果能够好好指挥她们，对于攀爬充满各种试炼的地狱之塔来说是百利无一害，主人公能够完成这项任务吗?

（文：白菜）



如月

极其任性的少女。异常在意物品的价值，甚至会单刀直入地询问价格。另外很在意对手是不是有钱人，非常执着于“真品”。

爱丽丝

沉默寡言的少女。视线时常游离不过自身似乎也一直在考虑很多事情。预言百发百中。似乎能看见、听见其他少女无法感知的东西……

巴

举止优雅的少女。性格非常天然，然而却会在无意识中散发出诱惑异性的魔性魅力!



▲灼热地狱的“炎之试炼”。



▼连空气也被冻结的“冰之试炼”。



◀选项会影响角色好感度与剧情展开吗?



▶战斗画面似乎有着独特的系统，值得期待。

坂本龙马引领维新暴风雨！

NINTENDO DS

维新之岚 疾风龙马传

维新の嵐 疾风龙马传

◆Koei Tecmo Games◆AVG◆预定2010年秋◆日版

幕末是游戏公司喜爱使用的题材，光荣的“《维新之岚》系列”也是以该时代为背景的游戏，如今将在NDS平台推出续作。本作以维新旧三杰之一的坂本龙马为主角，打破史实的禁锢，让玩家能自由地以这位维新英雄的视角去改变日本。在游戏过程中，玩家要磨砺龙马的学问和剑术等能力，巡游全国并与形形色色的人们建立人际关系。像这样发展同僚、扩展人脉，与身分显赫的贵人结交，最终还能对藩属的发展趋向产生影响。



▲主人公坂本龙马，剑道师承北辰一刀流。

游戏中会有诸多同期历史人物登场，由于不受史实限制，龙马不仅能与维新派的桂小五郎结交，甚至还能与佐幕派的冲田总司并肩作战。游戏还附带“史迹向导”功能，只要是游戏中发生过事件的场所，如龙马的出身地土佐、将军的大本营江户、新选组活跃的京都等，都会联系日本的史料予以详细介绍。

（文：胧月）



▲结成海援队后能以船代步，岛国上的这种交通方式极为便利。



▲龙马行动之一的“建筑物指令”，每天限选择一次。该指令能推动主线剧情的进展。

使用爆丸拯救世界



NINTENDO DS

爆丸DS 核心守卫者

爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア

◆SEGA◆TAB◆预定2010年12月9日◆日版

本作是改编自儿童向动画《爆丸》的一款NDS桌面游戏，爆丸是由世嘉玩具推出的一款可动式模型，最初爆丸是一颗球的形状，当扔到指定的卡里后就会展开成各种各样的怪物造型，结合一同推出集换式效果片，可以和同好之间展开激烈的爆丸对战，现今在日本和欧美等国家的小学生中非常受欢迎。游戏以动画版第二季为基础，并采用了原创的故事剧情，玩家要和动画的角色一起，向通过巨大水晶来支配地球的HEX组织挑战。游戏的流程基本分为冒险和战斗两个部分，在冒险部分中，玩家操作的角色要在不被敌人发现的情况下取得指定的道具并前往目的地，而战斗部分则类似卡片游戏，不过其中还包含了动作要素，这时可对爆丸进行直接操作，使用丰富的连携攻击击溃敌人。

（文：乌冬）



▲动画的角色都一一登场。





▲怪兽的造型非常丰富。

极具人气的街机卡片游戏登陆NDS！



NINTENDO DS

历史大战夺天下 天下第一大混战

历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル

◆SEGA◆ACT◆预定2010年11月25日◆日版

本作是儿童向街机卡片游戏《历史大战 夺取天下》改编的动作游戏，游戏沿用了街机版的世界观和人设，以战国武将为中心，玩家可以根据不同类型的角色来自由组合武器和道具，让游戏更加富有战略性。本作看上去像一款乱斗型游戏，而且游戏对应通信功能，可最多4人共同游戏。



▲这乱斗风格看上去还挺不错！

▲这就是预约特典附赠的卡片，算是很强力的角色了。

游戏预定11月底发售，本作的预约特典是一张街机用原创角色卡片"日升龙马（坂本龙马）"，而且武器和道具都已经装备完毕，对于街机玩家来说是一张不可多得的强力卡片。总的来说，本作是一款针对性较强的游戏，这款在日本本地都不怎么出名的游戏不知道能赢得多少国内玩家的青睐呢？（文：阿鲁）

模型→动画→游戏 SD高达三国传登陆NDS





项羽TurnX

刘邦刘备高达

以三国为题材改编的SD高达作品《SD高达三国传》，自模型发售以来便得到广大模拟爱好者的欢迎，在国内也有相当多的《三国传》FANS，自本年4月作为高达30周年纪念推出TV动画后，人气更直线上升，推出游戏似乎也是意料中事。游戏收录原作多达40名武将机体，舞台以名为"三璃纱"的大陆展开，网罗"刘备踏上旅途"乃至"赤壁之战"等《SD高达三国传》原作的故事内容，玩家以刘备、曹操、孙权的视点，在NDS上演一段SD高达"滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄"的豪侠史诗。游戏普通版售价为5040日元，此外NBGI还推出同捆在FANS中极具人气的"项羽TurnX"和""刘邦刘备高达"两款SD高达模型的"超限定版高达模型BOX"，售价为6279日元。（文：酷洛洛）





▲SD高达的三国大战在NDS上一触即发！

NINTENDO DS

SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战

SDガンダム三国伝 BraveBattleWarriors 真三璃紗大戦

◆NBGI◆ACT◆预定2010年12月2日◆日版

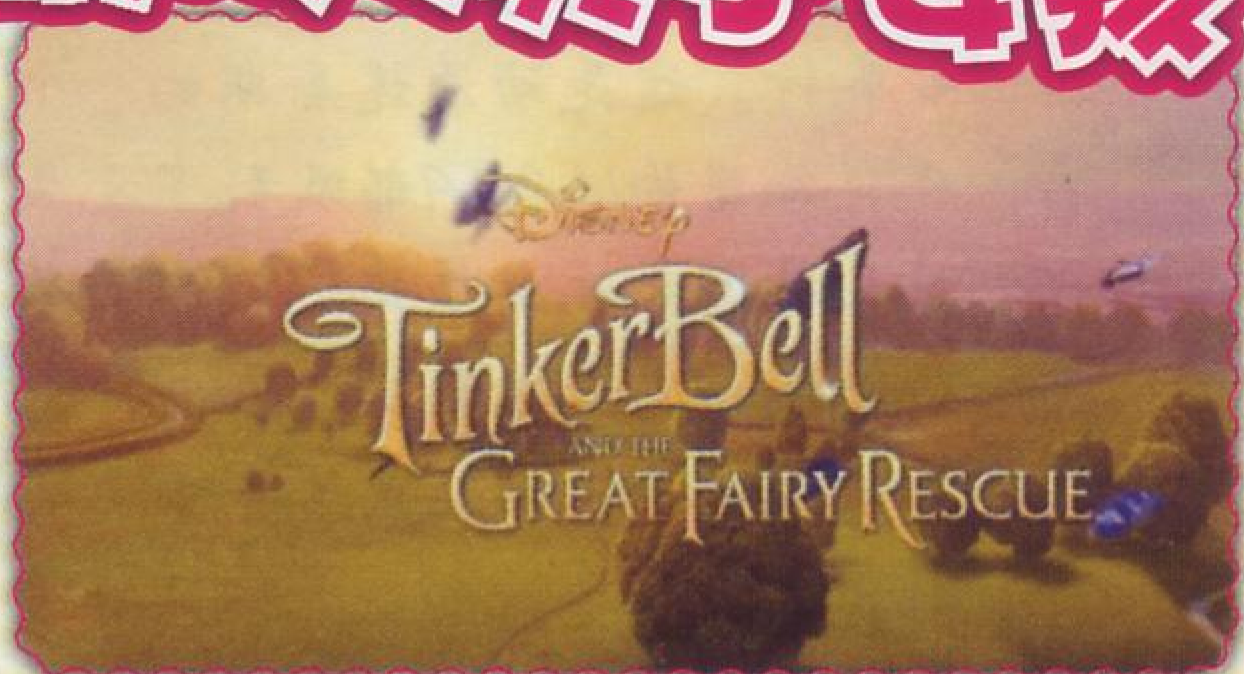
当爱闯祸的小叮当遇上爱闯祸的人类小女孩

NINTENDO DS

迪士尼仙子 小叮当与仙子大救援

Disney Fairies: Tinker Bell and the Great Fairy Rescue

◆Disney◆AVG◆预定2010年9月21日◆美版



即将上映的“《小叮当》系列”的第三部电影也将被改编为游戏与NDS玩家见面了。这是一个发生在夏季的故事，小叮当与其他的仙子一同来到陆地工作，这其中也包括跟小叮当长期不和的Vidia，就在她俩争执不休时发生了意外，小叮当居然被一位人类小女孩捉走了！眼看世界存在仙子的事实将被人类发现，Vidia只好回到营地找人帮忙，无奈夏日的雷雨到来，为了把小叮当快点救出来，她们不顾危险的滂沱大雨，展开一场拯救精灵大作战。

游戏中玩家可以创建和自定义仙女的样貌和才能，样貌方面包括长相、发型、服装和饰品；而才能则包括光、水、花园、动物、修补等各方面。游戏一开始玩家需要与其他仙子一同于农场工作，工作的内容丰富多样，有时要清理农场各个角落，有时则要动手制作各种工具，当然也免不了种植花草的农活。而小叮当的救援行动亦是充满危险，因为暴雨的关系，过河趟水便成了最大的难题。

（文：伊娃）



▲和好姐妹们在初夏美丽的农场干活。



▲将正确的纽扣轮安装在小车上。

小小护卫兵出击！



PLAYSTATION PORTABLE

谁在飞

Who's That Flying

◆Mediatonic◆STG◆预定2010年9月◆美版

《谁在飞》是即将同时于PS3和PSP平台发售的下载游戏，由英国的一家小型游戏开发公司Mediatonic制作，此前该公司刚发售过另一款Minis游戏《怪兽偷走了我的公主》，反响不错。本作是一款塔防射击游戏，玩家扮演的是拥有神秘而又强大力量的生物——地球护卫兵，他们眼神冷酷，并装备有高科技的激光臂，世代都在地球保护人类。但是灾难还是降临了，一大群凶暴的怪兽入侵地球，而地球护卫兵所要做的就是尽一切所能来保护居民。

游戏以故事模式为主，其中包含了6大世界15个关卡，每个关卡中玩家都需要面对大量的怪兽及小怪，以防止它们入侵城市。虽然护卫兵坚不可摧，但一旦与怪兽相碰撞就会有一段时间的硬直，而此时便是怪物逃脱的最佳时机。除了故事模式，游戏还包含了4种类型的无尽模式以及一个有25个关卡的挑战模式，内容相当丰富。

（文：伊娃）



▲杀死怪物可积蓄技能槽，发动强力攻击。



▲有些怪物也会发射毒液进行攻击。

YACA夏季动漫展

暨M-Ttrix中文iPhone游戏宣传活动+5pb.社长志仓千代丸专访

走近业界 Approaching Industry

YACA2010夏季拉阔动漫展于8月7、8两日在广州白云国际会议中心举行。这是动漫迷暑期的一个大节日，每届的YACA都吸引了无数国内同人社团在此出展他们的原创作品，动漫迷可以在这里找到各种游戏及动漫同人作品，而这次夏季展也迎来了不少厂商参展，如盛大的《仙境传说RO》、Wacom、M-Trix等，而我们本次的重点则集中在日本游戏开发商M-Trix展区上。

M-Trix以移植各平台美少女文字冒险游戏至iPhone平台为主，他们在本次YACA夏季展中给玩家们带来已在近期发售的初代《秋之回忆》的中文iPhone版、以及即将于来年一月发售的《混沌思绪》中文iPhone版，不过重头好戏还是在舞台上。借"《秋之回忆》系列"10周年纪念之际，M-Trix请来了《秋之回忆》发行商，游戏公司5pb.的社长志仓千代丸以及《秋之回忆5》仙堂麻寻声优井上奈奈在场的观众举行了一场别开生面的对谈会。对于喜欢美少女AVG的朋友们来说5pb.这名字可谓是再熟悉不过了，日本家用机游戏厂商于国内出展本来就是少之又少的事情，而这次游戏公司董事兼著名音乐制作人的志仓千代丸登台亮相更是凤毛麟角，在本文中小编不仅为大家报道现场的盛况，还将与社长志仓千代丸进行面对面，带来独家个人专访。

文 酷洛洛　美编 Juxi

现场掠影


独角兽机娘。



社长也爱看的《无头》。


如果换个背景，那该多美。


M-Trix摊位的工作人员，不知道有爱的朋友认不认得出他们身穿的校服是出自哪那款游戏呢？



◀《秋之回忆6 新篇章》以及志仓千代丸亲自设计的T恤，小编在现场就买了一件。



■现场也有《秋之回忆6新篇章》PSP版的宣传单张提供取阅。



■原创同人志。



▲M-Trix的展区也有不少游戏的官方周边，如海报、iPhone主题保护盖、CD等。



▲同人购物袋。



志仓千代丸×井上奈奈对谈会

对谈会在8号星期天的早上10点举行，尽管举行得比较早，但过百名期待已久的FANS一早就聚集在舞台前方，等候志仓千代丸和井上奈奈的到来，场面十分热闹。当主持人带着志仓千代丸和井上奈奈在观众的欢呼声下步入台上时，对谈会正式开始了。志仓今天的穿着一如往常地时尚，而井上小姐则穿上日式浴衣以美丽端庄的身姿面对台下的无数FANS。



在现场翻译的帮助下对谈会正式开始。井上奈奈这次已经是第二次来到广州了，而志仓社长则是第一次，两人都十分喜欢当地的食物。志仓向观众介绍这次M-Trix展出的iPhone版《秋之回忆》以及《混沌思绪》，还大谈自己对“《秋之回忆》”系列的感受，说：“该系列虽然是一款恋爱游戏，但并不只有恋爱，因为恋爱这东西不仅有甜蜜，也有苦涩的一面”。之后志仓先生把话题一转，问井上奈奈有没有什么苦涩的恋爱经历，这时井上居然意外地向现场观众叙述自己的“感情辛酸史”。井上称：“我一生只写过一次情书，当时因为不好意思在学校交给对方，所以只好用邮件寄过去。尽管把名字、邮箱、地址、电话什么的都写在上面，但到最后却没有收到回信”。而当井上反问志仓时，志仓也向观众“自曝”自己的经历：“有一次从喜欢的女孩子手上收到了情书，但后来发现，原来她是想要我把这封情书交给我的朋友”。惹得现场观众发出阵阵笑声，更用日语向两人呼叫“好可怜”。



现场气氛相当轻松，期间不乏幽默的对话，当井上问志仓最喜欢“《秋之回忆》系列”中哪位角色的时，志仓调侃地说是井上扮演的仙堂麻寻。井上连声说他撒谎，并追问志仓喜欢仙堂麻寻哪一点。志仓沉默一段时间后回答说是因为喜欢仙堂麻寻和橙黄色的搭配，而今天井上刚好是橙色身穿，听到回答的井上坏坏地问志仓是不是也喜欢上自己，这时志仓只好勉强地点头。

◀《秋之回忆5》的女主角——仙堂麻寻。

此外志仓千代丸还谈论了一些关于游戏开发的事情，当被问到制作AVG与其他类型游戏的区别时，志仓说："最大的区别应该是剧本吧，AVG的游戏剧本比其他类型的游戏要大不少，往往制作一款AVG时，剧本的内容就相当于10册小说的文字量了"。



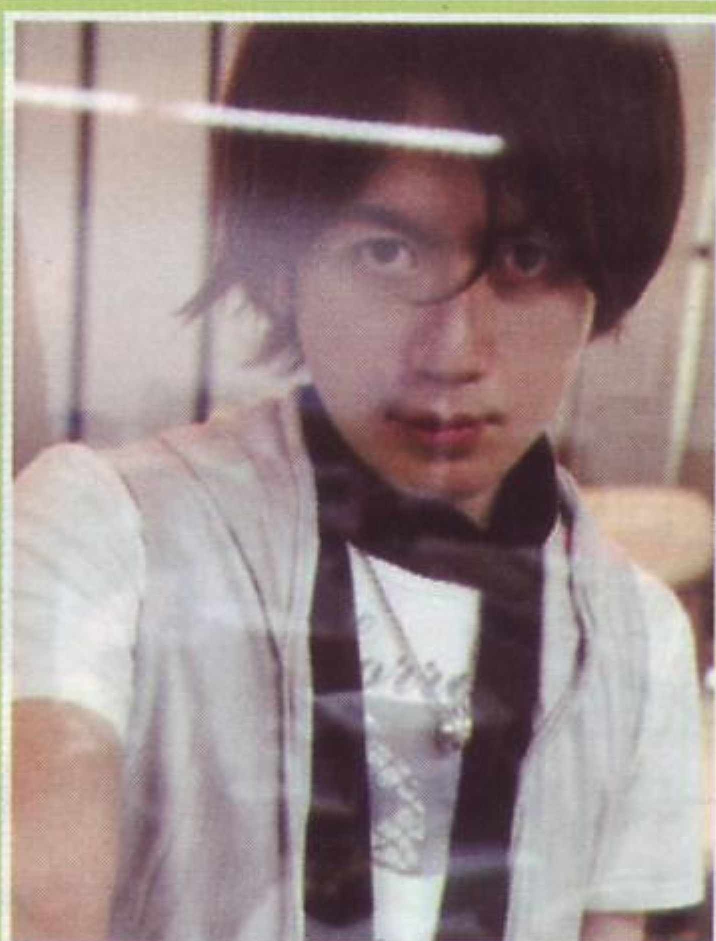
■为答谢现场观众，主办方还在对谈会后举行签售会，FANS纷纷拿起现场购买的官方T恤给两位签上大名，以作留念。



■之后井上奈奈还为现场观众献唱《秋之回忆5》中仙堂麻寻的角色歌《Dissolve》。

音乐人与游戏人的融合化身
——志仓千代丸独家专访

虽然现场对谈会上志仓千代丸先生和井上奈奈小姐已经为玩家解答众多问题，但既然他们来到现场，小编当然不会放过机会与两位进行"亲密接触"。继上辑为大家送上井上奈奈的个人专访后，本次我们将目光集中在游戏人与音乐人于一身的志仓千代丸身上，而本次专访中志仓先生还有不少有趣的发言，到底5pb.近期有什么新计划，此行又有些什么趣事，现在就来为大家一一道出。



日本游戏公司5pb.社长。著名作词人、作曲人、音乐制作人。

志仓千代丸

主要提供音乐作品包括：

《秋之回忆》系列（多平台）
《寒蝉鸣泣之时 祭》（PS2）
《寒蝉鸣泣之时 绊》系列（NDS）
《寒蝉鸣泣之时 散》（PC）
《魔法少女奈叶 StrikerS》（TV动画）
《地下城与勇士 阿兰德战记》（TV动画）
《斯坦斯之门》（X360/PC）
《拒绝命运！意志的力量》（X360/PSP）
《混沌思绪》系列（TV动画/PC/X360/PSP）
……

Chiyomaru Shikura

酷洛洛：从刚才现场对谈会上得知志仓先生这次是第一次来到广州，那请问此次广州之行给你的印象最为深刻的是什么呢？

志仓：虽然刚说到广州的食物很好吃，但要说最深刻的印象应该是青蛙吧，受不了。

酷洛洛：额……青蛙？

志仓：恩，指的是吃的青蛙，这次来尝试了青蛙套餐，大概觉得这不是用来吃的吧，所以对这料理相当没辙。

酷洛洛：就在本次活动的前一天，本人从志仓先生你的博客上得知你去了趟广州的女仆咖啡厅，还拍了照片与各位网友分享，那请问社长是



不是很喜欢二次元文化呢？

志仓： 当然啦，我还是挺喜欢二次元文化的，不然也不会去那里啦（笑）。

酷洛洛： 志仓先生身为一名音乐人，又是一名游戏制作人，那请问在制作游戏时同时兼顾游戏的音乐制作会不会很辛苦呢？

志仓： 因为做游戏的时候一定会用到音乐，游戏的故事、系统等元素和音乐其实是相辅相成的，正因为两样都不能没有，所以只能两样都一起做好了。



酷洛洛： X360上的《斯坦斯之门》将要在8月26日推出PC版了，想问下今后会不会考虑在PSP平台上移植呢？

志仓： 目前还没有推出PSP版的相关计划，但是近期会在日本地区播放《斯坦斯之门》的TV动画，而根据TV动画版的时宜，也有推出PSP版的可能性。

酷洛洛： 不知道志仓社长最近有玩些什么游戏，还有看些什么动画呢？

志仓： 游戏啊，最近PS3《反重力赛车HD》，还是用3D电视来玩哦，至于动画呢，最近在看《无头骑士异闻录》。

酷洛洛： 《潜龙谍影》的制作人小岛秀夫先生有一次谈论自己与《英雄不再》制作人须田刚一还有志仓先生你三人聚餐的事情，请问是不是有这件事呢？



■三人的秘密计划到底是什么？

志仓： 恩，当时我们在谈论一个全新的游戏计划。

酷洛洛： 那是什么游戏计划呢？能不能在这里稍微透露一下呢？

志仓： 呵，现在还不能透露哦，其实也没有什么可以透露的，虽然这是个新计划，但目前没正式开始，就像个初生的宝宝一样。

酷洛洛： 志仓先生在游戏的声优选角方面，有没有特别钟好的人选呢？

志仓： 这个当然是仙堂麻寻的配音井上奈奈小姐啦（笑）。

酷洛洛： 能不能请志仓先生透露一下有什么新游戏计划呢？

志仓： 计划啊，近期会将X360上的一些游戏一起推出到iPhone平台上，例如这次的《混沌思绪》iPhone版就是其中一款。

酷洛洛： 那在最后请志仓先生和中国的玩家朋友们说几句话吧。

志仓： 大家不要吃青蛙哦！



■志仓千代丸与井上奈奈的现场合照

结语

一般来说，家用机游戏制作人前往中国内地进行宣传诚言是绝不可能的，原因无疑取决于游戏机市场在中国内地的各种限制。此次志仓千代丸的广州之行也完全是借助iPhone和iPad平台游戏而展开的，尽管听起来有点无奈，但从另一面来看，这也让中国玩家们有了与这些游戏制作人接触的机会。相信随着游戏厂商对iPhone平台的日益重视，今后这样的见面活动也会越来越多，而《潜龙谍影》的小岛秀夫、《街头霸王》的小野义德这些同样大名鼎鼎的制作人相信某天也会因为宣传iPhone游戏而来到我们的城市。



虽然该系列作品在国内玩家当中的关注度一直不大，但各平台的游戏作品却层出不穷。作为系列最新的本作也于7月22日登录NDS，游戏除了保留原作的热血必杀外，还支持最多4人的全屏大乱斗，再加上全新的角色和匣武器，内容可以说是非常丰富。那么游戏的素质究竟如何，让我们一起来看看吧。

POCKET HALO 光环视频收录

文 CHRIS　编 阿鲁　美编 咕噜

NINTENDO DS

家庭教师REBORN DS 炎斗XX 超决战！真6吊花			
家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花			
Takara Tomy	ACT	2010年7月22日	日版
1～4人	1Gb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏基本操作

按键	通常操作	战斗中的操作
十字键	移动	移动
A	确定	防御
B	取消	跳跃，连点两次为二段跳
Y	切换显示的人物支援技能/开启或关闭BGM	普通攻击
X	随机选择角色或匣武器等	重攻击
L	切换人物选择界面	启动强化版的匣武器
R	切换人物选择界面	防御
SELECT	切换到隐藏匣武器选择界面/选择人物时切换到里版角色	－
START	是否开启自动防御/开始战斗	暂停
触屏	选择角色	发动必杀/援护/匣武器

全模式介绍

ストーリー：故事模式，一共有10个篇章可以选择，随着流程的进行能够获得更多的新角色。

アーケード：使用喜欢的角色进行连战，对手的数量为随机选择。

ファミリーバトル：4人的团队战，有4人大乱斗或者轮番战斗的模式，另外玩家在该模式下还能创建属于自己的角色出战。

フリーバトル：自由模式，战斗的人数以及时间等都可以自行设定，但要注意在该模式下是无法获得金币的。

トレーニング：练习模式，自由选择对手进行练习。

チョイス：双人对战模式，玩家可以进行战斗的设定。

マルチプレイ：通信对战模式，利用通信功能进行最多4人的混战。

Wi-Fiバトル：利用Wi-Fi功能与全国的玩家进行对战。

ギャラリー：查看取得的角色壁纸或动画等，大部分可以通过扭蛋获得，扭蛋需要使用金币抽取，除了トレーニング模式和フリーバトル模式外的任意模式胜利后都可获得金币。

ガチャ：使用战斗后获得金币抽取扭蛋，扭蛋大部分是角色的壁纸、动画等物品，随着流程的深入更多的扭蛋机会逐步开启，注意启动扭蛋机必须使用触摸的方式进行旋转。

システム：查看获得的称号和战斗记录等信息。



游戏的玩法

本作和其它类型的对战游戏不同，对操作的要求非常低，包括使用必杀和技能都无需玩家搓招，玩家在对决中只要点击屏幕下方的技能便可立即发动，另外玩家的辅助攻击和匣武器同样需要在下屏中用触摸的方式发动，将对方的一人或三人击倒就算是胜利。

游戏登场的角色

本作能够使用的角色非常多，其中包括了“ボンコレ”、“ミルフィオーレ”、“ウァリアー”、“黑曜”四个篇章的角色，当然一开始并不能使用全部的角色，随着故事模式的深入能使用的角色也会逐渐增加。部分角色还存在里状态，在选人画面里显示有SELECT的图标就表示该角色有里状态，按下SELECT键就可以切换并选择。

角色的体力槽和气力槽

玩家的体力槽在画面左上角显示，体力槽旁边的数字表示玩家体力槽的数量，一般来说都是×3的状态，将体力槽削减到×1的情况下再将其打空才算是真正击倒对手。每打空一条血槽时角色的能力会小幅上升，最后一条血槽时角色的隐藏必杀会出现，此时在满足了发动所需气槽的情况下便可点击发动隐藏必杀。角色的气槽最多能累积五格，持续攻击敌人或被攻击都会慢慢上升。

自动防御



在进入战斗前玩家还可以选择是否开启自动防御（开启为オートガードあり），开启后只要角色不在攻击状态时受到攻击都会自动防御。非常方便的系统，不擅长动作游戏的玩家建议开启。

关于技能、援助角色和匣武器

技能的使用

进入战斗后角色技能会在屏幕下方显示，左下角显示发动该技能需要的气槽，右下角如果显示有“COMBINATION”字样的话，在发动后画面下方会出现援助攻击角色的头像，及时点击头像就能让援助角色进行援护攻击。在使用技能时要注意部分技能可能会出现方向的选择，按照提示点击下屏幕指定的方向能让角色向该方向进行攻击。



援助角色

援助角色在选择时要注意援助种类，即“NORMAL”和“COMBINATION”，前者表示可以在任何情况下点击发动，后者则需要玩家发动对应的必杀时进行连携发动，当然角色的必杀也必须带有“COMBINATION”的字样。除此之外，两种援助模式在进行援护攻击时还会有效果的区别，在选择时一定要看清楚。

援助攻击与合体援护

进入战斗后点击画面下方的援助角色头像就可以使用对应的援护攻击。如果在两个援护角色的头像同时可以使用的情况下，点击头像间的W字样可以发动合体援护技能，发动后角色的全能力一定时间内会大幅上升。

匣武器

类似于援护攻击系统，不同的是在使用时消耗的是玩家的气力槽。匣武器的属性有“岚”、“雷”、“雨”、“云”、“雾”、“晴”、“大空”七种，每种又分为四种攻击模式，进入战斗后点击下屏幕的匣武器就可以发动匣攻击，每次发动要消耗一格气力槽，一定条件下按L键的话可以使用气槽让匣武器爆气提升效果。还有在选择匣武器时，如果玩家的属性与匣武器相同，进入战斗后角色的能力会有小幅的提升。



场景中的道具

玩家选定了援助角色后在战斗中每隔一定时间，场景中还会出现各种箱子，打开箱子会出现让玩家一时能力上升、回复体力或增加气力槽的道具，至于出现的究竟是哪些种类和玩家选择的援助角色有关，在选择援助角色时画面右下角会显示该角色支援箱子内出现的道具种类，一般一名支援角色对弈三种不同的道具，至于箱子中出现的是什么道具则是随机决定的。

玩后感



操作简单易上手是该游戏最大的特点，游戏的画面充分使用了NDS的双屏机能，在使用必杀时还会出现特写画面，完全忠实原作让不少FANS能够感觉更亲切。游戏的音乐中规中矩，不过值得一提的是该作的语音，基本上故事模式相关的内容全都加入了语音，充分体现了厂商的诚意。游戏的内容算是同类中比较丰富的，光是收集要素和故事模式就要消耗玩家不少的时间，不过缺点是打法太单调，后期很容易枯燥。如果对原作有爱又喜欢乱斗类游戏的话，那么本作还是值得花上一些时间的。

Disney

THE SORCERER'S APPRENTICE



本作是根据迪士尼同期上映的电影《巫师学徒》改编的动作游戏，将地点设定在纽约的唐人街，故事讲述的是，魔法师历经千年终于找到了莫林魔法的继承人，即主角戴维，在魔法师的训练下，戴维由一个常人变身为莫林魔法的学徒，两人齐心协力对抗邪恶的魔法师……

文 伊娃　美编 Juxi

NINTENDO DS

巫师学徒			
The Sorcerer's Apprentice			
Disney	ACT	2010年7月13日	美版
1人	512Mb	29.99美元	无对应周边

魔法的使用要点

游戏过程中，主角会一次习得各种魔法，使用触控笔点击相应的图标或按下L/R键即可更换魔法。使用不同属性的魔法消灭敌人后，会掉落该属性对应颜色的五角星，五角星用于积累该魔法的经验值，某些区域需要有足够的经验值才能进入，因此尽可能多地消灭敌人才行。

元素魔法 Elemental spell

该魔法是游戏中使用得最频繁的魔法，其属性是蓝绿色。按B键发动，长按B键即可在发动前进行瞄准，不过瞄准的角度仅限90度角。元素魔法发动后能放出一条蓝色的光束，对汽车等易爆物射击能引起燃烧和爆炸。其最大的特性是可以折返，像墙壁、木箱或是汽车等场景物对光束的折返均有效。光束折返的次数越多，给对方造成的伤害就会越大，因此使用该魔法对付敌人时，利用此特性进行攻击会事半功倍。不过必须要等到光束折返结束后方能发动下一次攻击，因此停顿的时间就会略长，此时一定要做好躲避工作。



时空魔法 Space-Time spell



时空魔法的属性是紫色，按B键即可发射紫色光弹，长按B键即可连续发射。该魔法的特性是，装备上后对所有紫色属性的敌人的攻击免疫，比如垃圾袋怪。遭受攻击时主角身上会自动形成一个透明保护罩，因此所有紫色的光弹攻击一律无效。相比元素魔法，该魔法的发动十分连贯，没有停顿，不过魔法槽的消耗速度会非常快，需节省使用。

物质魔法 Matter spell

物质魔法的属性是黄色，按B键即可发射黄色大火球，B键按得越久，火球的发射距离就会越远，不过有一定的距离限制。装备该魔法后，角色会对所有黄色属性敌人的攻击免疫，比如旋转叶。前两种魔法只有在主角和敌人之间没有障碍的情况下才能成功击中，而物质魔法则不然，因为发射路径是抛物线形，因此就算中间隔了障碍物也能击中对面的敌人。



巧妙利用场景物



场景中的汽车、油桶等易燃易爆物玩家可多加利用，使用元素魔法使其燃烧，待其爆炸时刚好敌人到达，在敌人数量较多时使用会非常省力。如果油桶是并排摆放，那么只需点燃其中一个，爆炸后便会将旁边的油桶点燃从而形成连环爆炸。要注意的是，当场景物爆炸时切不可靠近，否则会受伤。

各路怪物的应对方法



邪恶的巫师对街上的众多物体施加了黑暗魔法，使它们可以自由移动并具有攻击能力。怪物五花八门，不同的怪物需要使用相对应的魔法攻击才能奏效，以下介绍的都是游戏中最为典型的怪物。

垃圾袋怪：会随风四处飘荡，因此无法精准攻击，待其静止时是最佳攻击时刻。垃圾袋怪的属性是紫色，会发射紫色光弹攻击。

排污管：排污管的属性是蓝色，会从出口发射蓝色的光弹幕，非常密集。

旋转叶：旋转叶的属性是黄色，拥有4个叶片，静止时不具攻击性，但当其盘旋于空中时，会从叶片中射出黄色的光弹，此时只能进行躲避。

汽油怪：汽油怪的体型较大，不具有移动功能，但是会原地发射红色大火球攻击，大火球威力很大，不过距离稍短。

石头人：石头人的体型是怪物中最大的，而且移动速度惊人，攻击方式是用手锤击地面。石头人具有防御技能，当其静止时，身体周围会自动形成保护罩，此时主角的所有魔法攻击均无效，只有趁其锤击地面后的间隙攻击才能造成伤害。

成就一览

游戏过程中，完成特定的挑战即可获得各种成就，以下为大家列表说明每个成就的获得条件，大部分难度都非常高，想要全部拿齐是要花很大功夫的。

成就	获得条件
Sorcery 101	完成教学关卡
Area Clear	将任一个关卡的所有敌人全部消灭
Quadstrike	使用任何一种莫林魔法一次性杀死4个敌人
Ricochet	使用元素魔法的折返技能杀死20个敌人
Elemental Strike	使用元素魔法杀死50个敌人
Matter Strike	使用物质魔法杀死50个敌人
Space-Time Strike	使用时空魔法杀死50个敌人
No Frills	不使用任何一种莫林魔法通过任一关卡
Strong Man	不使用血包一次性通过任一关卡
Little Steps	完成魔法异世界的第一层
The Explorer	顺利到达魔法异世界的第三层
Fast Learner	一次性取得BOSS战的胜利
Atomic	成功掌握任一莫林魔法的发动
Adept	将所有莫林魔法都升级至等级1
Wizard	将所有莫林魔法都升级至等级2
Sorcerer	将所有莫林魔法都升级至等级3
Prime Merlinean	游戏通关后所有莫林魔法升级至最高等级
Sun Lok	打败Sun Lok
Drake Stone	打败Drake Stone
Marrok	打败Marrok
Abigail	打败Abigail
Horvath	打败Horvath
City Saviour	打败Morgana
Best Friend	在“DS Mode”中赢得任意一个魔法异世界的全部3次挑战
Domain Master	在“DS Mode”中完成所有魔法异世界的全部3次挑战
Time Target	在“DS Mode”中完成任意一个魔法异世界的有时间限定的挑战
Survivor	在“DS Mode”中一次性通过两层魔法异世界而不死亡

玩后感



游戏中，敌人的种类和数量繁多，各种魔法更替也因而变得非常频繁，尤其是在多种敌人同时出现的情况下，场面甚是壮观，冷静应对才是关键。从游戏场景到众BOSS都十分忠于电影，尤其是角色之间的对话，轻描淡写的几句对话足以将电影的剧情精髓呈现给玩家，可惜的是没有收录原班人马的语音，让因为电影而玩游戏的玩家遗憾至极。

文 タイロン 编 阿鲁 美编 咕噜

TVアニメ FAIRY TAIL フェアリーテイル 激闘！魔導士決戦

げきとう まどうしけっせん

提起《妖精的尾巴》，相信大多数喜欢看漫画的玩家都不会陌生吧，目前该作品的动画版正在热播连载中，而随着动画的热播，推出游戏等周边产品也是理所当然的了。游戏继PSP上的《妖精的尾巴 携带公会》后，该系列的又一款作品如今顺利登陆NDS平台。本作是一款对战游戏，玩家可以操作原作中的角色进行对决。究竟游戏的素质如何呢？让我们一起往下看吧。

NINTENDO DS

TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战

TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战

Hudson	ACT	2010年7月22日	日版
1～2人	512Mb	5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏的基本操作

按键	通常状态	战斗中
十字键	移动	移动/跳跃
X	保存记录/显示技能效果/取下技能	使用对应魔法
Y	挑过剧情对话/设置，购买技能魔法/快速重置设置的魔法	使用对应魔法
A	确定	使用对应魔法
B	返回/取消	普通攻击
L	快速进行剧情对话	防御
R	快速返回剧情对话	防御
START	开始战斗	暂停游戏并查看操作方法

基本菜单一览

ストーリー：进行故事模式，完成战斗可以获得物品奖励。

クエスト：完成各种委托任务，完成任务可以获得技能和金钱奖励。

バーサス：自由对战模式，利用通信功能可以和其它玩家进行对战。

カスタマイズ：装备或查看玩家已经获得的技能和魔法，另外获得的金钱可以在这里购买新的辅助技能。

レコード：查看玩家的信息、排名，例如对战获胜率，角色和技能的收集率等。

オプション：更改游戏的基本设置。

游戏的玩法

本作实际上就是一个简单的2D格斗游戏，进入战斗后玩家可以使用技能或支援攻击，游戏灵活运用了NDS的机能，上屏幕显示的是战斗画面，下屏幕则显示玩家的技能。注意，战斗画面最上方显示的是玩家的体力槽和魔法槽，下方才是对手的血槽。魔法槽在使用技能或魔法时就会消耗。魔法槽可以随着时间的流逝自动回复，不过速度比较慢，可以直接按住↓键快速蓄积。游戏的战斗画面总体来说还是比较华丽的，在玩家释放必杀的时候还会出现华丽的特写画面。游戏操作简单，就算是不怎么玩格斗游戏的玩家也可以轻松上手。

登场角色与故事模式

本作保留了原作的大部分角色，可以使用的角色多达20名以上，相信看过动漫的玩家对这些角色都不会陌生。不过游戏中一开始只能使用4名角色，更多的角色需要玩家通过故事模式后获得。故事模式的流程都很简单，只要打倒指定的对手即可，打倒对手后不但能获得新的技能以及金钱，还可以让特定的角色加入我方，这样就可以在自由模式中使用了。另外要注意故事模式中的战斗都是无时间限制的，且战斗的角色都是指定的，玩家无法自行更换。



丰富多彩的技能

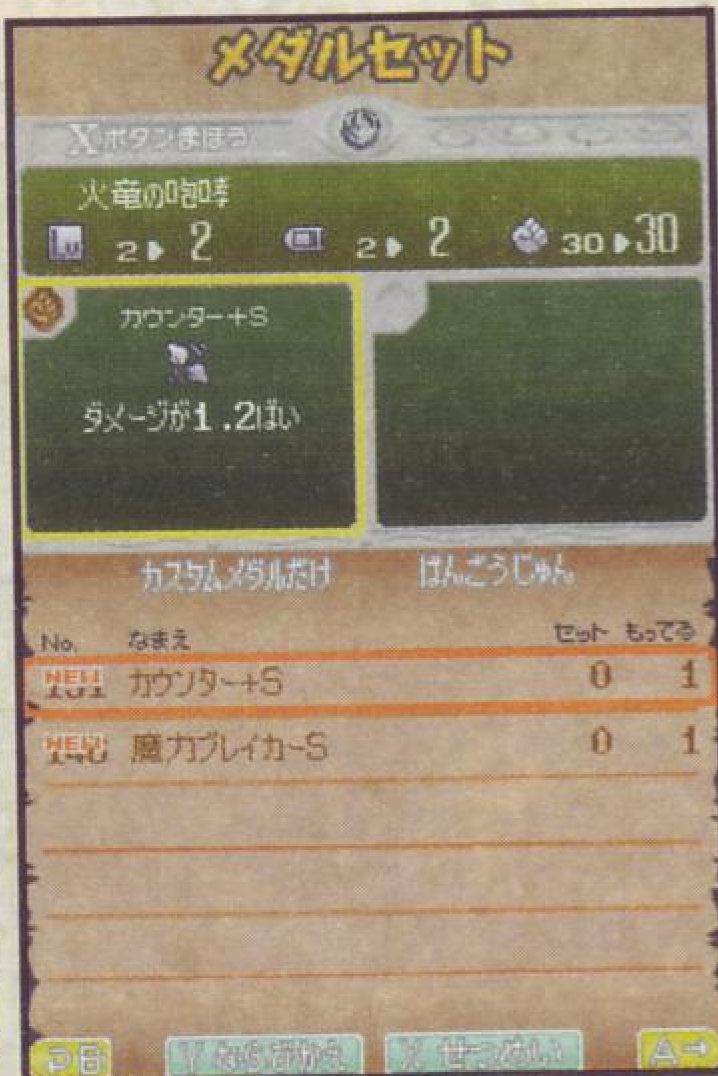
技能的安装



游戏最大的特点在于丰富多彩的角色技能。本作中每位角色都有数种技能，在技能装备画面中（カスタマイズ）玩家可以随意给角色装备各种技能和魔法，装备后在战斗中按下对应的键就能够发动。每个角色最多能同时装备三种技能，分别对应X、Y和A键，B键则是普通攻击。另外，在使用技能或魔法时，还要消耗一定量的魔法槽才能发动，消耗的量在技能名称的右上角会显示，消耗魔法槽得越多，则技能的威力越高。游戏中的角色除了初期的技能外还有其它的强力技能存在，获得途径大致有三个：一是通过商店购买；二是在故事模式的战斗后获得；三是完成任务模式的任务后得到。

技能的强化

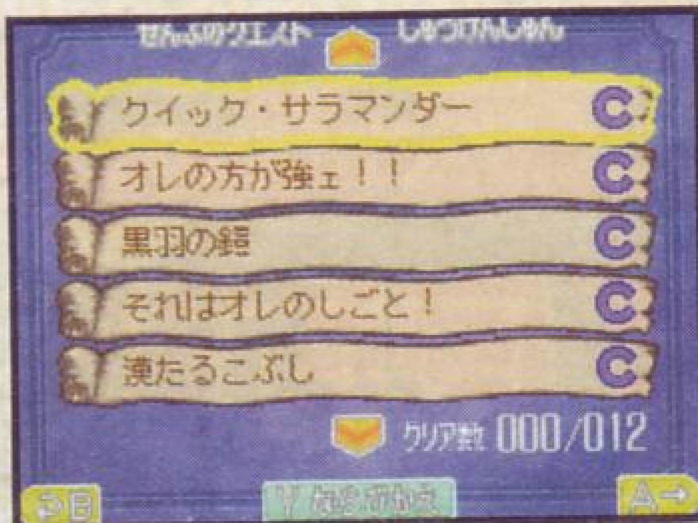
玩家的魔法和技能有等级之分，当玩家得到了强化道具后还可以给魔法或技能进行强化，进入“カスタマイズ”的“メダルセット”就可以强化指定角色的魔法或技能了。魔法或技能的下方有两个槽，这里就可以放置强化道具，例如魔法等级+1（レベル+1）、或者伤害上升1.2倍（魔力ブレイカ-S）等。另外除了魔法可以强化，角色的基本能力也可以通过装备强化道具进行强化，在画面最上方的“スキルメダル”中装备上对应的强化道具即可。



防御崩坏与反击

游戏中惟一需要注意的地方是当玩家防御敌人的攻击时魔法槽就会慢慢下降，如果魔法槽削减到0时玩家还在防御的话那么就会防御崩坏，防御崩坏后玩家会眩晕，该时间内玩家是毫无防备的，连打B键可以缩短眩晕的时间，这种不利的状态一定要尽量避免。除此之外，角色可以使用反击，不过时机比较难掌握，方法为受到敌人魔法攻击的瞬间使用魔法攻击，成功的话画面会显示反击成功，此时可将对手的攻击抵消，同时使用魔法反击敌人，反击的同时还会出现大魄力的反击画面，熟练掌握这一技巧在对战时很有帮助。

任务模式



任务模式算是游戏中的一大亮点，不同的任务会要求玩家使用特定的角色击倒特定的对手。任务有等级之分，等级越高难度越大。既然是任务，自然会出现一些限制条件，一般来说都是以指定的技能打倒对手居多，选择好任务后完成条件会在下屏显示，非常体贴。完成任务后还可以得到大量的强化道具或魔法、技能等作为报酬。随着玩家故事模式的完成，可以挑战的任务也会越来越多。

自由对战模式

コンピューターとバトル	与电脑进行对战
ワイヤレスつうしんバトル	利用通信功能和其它玩家对战
ダウンロードバトル	进行下载对战

选择“バーサス”就可以进入自由对战模式，自由对战模式中玩家可以使用已经出现的任意角色对战，对战的条件能够进行自主设定，例如设定战斗场数以及战斗时间等。除了和电脑对战外，该模式还允许使用通信功能和其他玩家进行对决，玩家可以邀约上朋友一起进行对战。



玩后感

没有复杂的系统和操作，这就是本次《妖精的尾巴》给笔者最大的感触。游戏的内容还算是比较丰富，除了故事模式外还有上百个任务可供玩家选择，登场的角色也有20多名，算是比较厚道的设定了。游戏的魔法和技能总数超过200种，要一一收集的话相信会谋杀玩家的大量时间。总体来说算是一款中规中矩的作品，向喜欢《妖精的尾巴》的FANS们推荐。



光环视频收录

作为一款在近年才兴起的集换类卡片游戏，《战斗之魂》能在众多同类游戏中脱颖而出，成为时下日本中小学生中的热门卡片游戏，这和它有趣的玩法以及成功的发展模式是密不可分的。而作为多领域发展中的一环，游戏化当然也不能少，本作正是根据《战斗之魂》改编而来的一款RPG，游戏采用了原创剧情，并且动画中的角色也有客串助阵。

文 乌冬　美编 Juxi

NINTENDO DS

战斗之魂 数码发令员

バトルスピリッツ デジタルスターター

NBGI	RPG	2010年8月5日	日版
1～4人	512Mb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

画面解说

①场地
怪兽卡和场地卡使用后的配置场所。

②生命
最初为5，每遭到一次直接攻击减1，生命为0时判定为失败。

③核石仓
核石存放点，最初核石数量为4个。

④牌组
牌组的存放点，牌组为0时判定为失败。

⑤卡片墓地
被破坏的怪兽卡、场地卡以及用完的魔法卡的放置点。

⑥核石墓地
用完的核石存放点。

⑦手牌
点击“手札を开く”可查看和选择手牌，选“闭じる”则只显示手牌数量。

⑧真空地带
作用只存在于真实卡片游戏中，是玩家核石补充阶段或因卡片效果时补充核石的场所。

对战流程

1.开始阶段（スタートステップ）
回合转换后的开始阶段。

2.核石补充阶段（コアステップ）
核石仓的核石1个补充，但是第一回合时除外。

3.抽卡阶段（ドローステップ）
从牌组抽1张卡放入手牌。

4.恢复阶段（リフレッシュステップ）
怪兽疲劳恢复，核石墓地的核石回到核石仓。

5.主要阶段（メインステップ）
怪兽卡召唤、场地卡配置和魔法卡使用的阶段。

6.攻击阶段（アタックステップ）
怪兽卡的攻击阶段，其中又分为攻击宣言、回闪时机（フラッシュタイミング）、防御宣言（ブロック宣言）、战斗、怪兽破坏、战斗结束等几个部分。



7.结束阶段（エンドステップ）
攻击阶段结束后回合交替。

要点

核石（コア）

核石是本作的基本，无论是召唤怪兽卡、使用场地卡或魔法卡都需要消耗核石，相对地卡片使用次数并没有限制，只要手牌和核石都没用完，就可以自由分配。核石的消耗视卡牌而定，每张卡都有一个消耗值（コスト），使用卡片时需要支付和消耗值相等的核石，当然，越强力的卡消耗值也越高。

除了消耗值，不少卡还有减轻值（轻减シンボル）一项，只要场上有相同颜色的卡片，这种卡就可以以较少的核石召唤或使用。如下图，这张卡的消耗值为3，最大减轻值为2，这时场上每有一张相同颜色的卡就可以为其减去1的消耗值，最大可减去2，也就是说这张卡最少只需消耗1个核石就可进行召唤。



卡牌种类

本作的卡片一共有怪兽卡、场地卡和魔法卡三种，同时根据卡片的颜色又分为红、紫、绿、白、黄、蓝六种，不同的颜色决定了卡片的风格和特点，玩家可以用一种颜色组成牌组，发挥该种颜色的极致，又或是将不同的颜色混搭起来取长补短，使牌组的适应性更强，玩法可以说相当丰富。



▲卡片的界面，可用L/R键切换卡片的信息。

怪兽卡（スピリット）

战斗的主要卡片，BP表示怪兽的强度。召唤怪兽卡除了要支付消耗值的核石外，还需要支付相应的核石来维持等级，怪兽卡信息里等级后面的数字就表示该等级所需的核石。用触控笔将核石拖曳到卡片上就能为其增加等级，提升怪兽卡等级不但可以使其BP增加，不少怪兽卡在不同的等级时能力也是不同的。另外维持等级的核石并不属于消耗，所以这部分核石是可以在卡片之间自由移动的，也就是说可以任意增减怪兽的等级，甚至可以作为使用其他卡片的消耗使用，不过要注意的是如果卡片的核石数量已经低于这张卡维持最低等级的所需核石，那这张卡就会破坏。

魔法卡（マジック）

本作的魔法卡一般都有两种效果，一种是在主要阶段发生的“主要效果”（メイン效果），如抽卡；另一种则是在攻击阶段回闪时机里发生的“回闪效果”（フラッシュ效果），如为怪兽卡提升BP。

场地卡（ネクサス）

相当于同类卡片游戏中的场地魔法卡，不过本作的场地卡没有专用的摆放位置，而是和怪兽卡一起放在场地里，所以除了不能攻击外，场地卡的和怪兽卡还是有不少相似之处的，不但有等级的设定，同样能帮同属性卡片减轻使用消耗。

攻击

攻击宣言时，玩家需用触控笔将要进行攻击的怪兽卡横放，这样就可发动攻击，而防御宣言时也一样，将要发动防御的卡片横放就可以了，双方都决定好后卡片就会进行战斗。战斗即是怪兽卡BP的比较，BP较低的一方会被破坏，BP相同时则同时破坏。如果防御方不进行防御宣言，那怪兽就会直接攻击玩家的生命值。另外在攻击宣言和防御宣言后面都有一个回闪时机，用来给玩家发动魔法卡的回闪效果，近似于其他卡片游戏发动陷阱卡或是即时魔法卡。

怪兽卡每回合只能行动一次，无论攻击还是防御，行动过后的怪兽卡回进入疲劳状态，直到下个行动回合时不能进行攻击或防御，所以就算有强力的怪兽卡在场也不能无责任攻击，得考虑对手下回合可召唤的怪兽卡数量留下相应的怪兽卡来防御，胡乱攻击只会给对手反击的机会。



玩后感

卡片和战术都很丰富，光是掌握每种颜色卡片的特点就得花去大量的时间，相当耐玩。不过不得不说的是本作电脑的AI非常诡异，经常会做一些匪夷所思的行动，所以想提升水平的话还是得多跟人对战。

文 酷洛洛 美编 咕噜



NEOGEO 20th

本作集合NEOGEO时代SNK众多人气角色，在PSP的空中战场上大展身手。除此还收录该游戏的前身，那款曾先后推出街机和XBLA版，被玩家调侃为“拳皇打飞机”的《格斗之王 空中舞台》。到底这是款怎样的游戏，游戏素质又是如何，就让酷洛洛带大家看一下吧。

POCKET HALO 光环视频收录

PLAYSTATION PORTABLE

NEOGEO英雄 终极射击

ネオジオヒーローズ ～アルティメットシューティング～

SNK Playmore	STG	2010年7月29日	日版
1～2人	5040日元	无对应周边	

游戏模式介绍

STORY MODE：《NEOGEO英雄》的故事模式，玩家从十名主人公中选择一人进行游戏。玩家目标自然是完成所有的关卡，该模式由15个关卡构成，根据玩家的使用角色和关卡的选择，游戏的剧情和结局都会发生变化。游戏续关不受限制，进入后可以选择5种不同的关卡难度、出击位置、甚至可以开启生命不减（INFINITY），无论STG新手还是弹幕达人都能很好地照顾到。

CHALLENGE：《NEOGEO英雄》的挑战模式，包含SUBJECT MODE和SURVIVAL MODE两种模式。SUBJECT MODE中玩家除了要通过各种关卡，还要完成游戏要求的课题，如“使用必杀击败BOSS”、“贴身躲过子弹”等，完成的课题数会影响该关的评价，根据评价玩家可以获得各种勋章。

SURVIVAL MODE：也就是平时所说的“生存模式”，游戏一开始就要与BOSS进行对战，每击倒一个BOSS，后面的BOSS都会相对强化，且不能续关。根据玩家的成绩会开放相应的壁纸和音乐鉴赏内容。

MULTIPLAY：多人联机模式，《NEOGEO英雄》部分支持2人对战，《格斗之王 空中舞台》部分支持2人协力游戏。

SKYSTAGE：《格斗之王 空中舞台》（单人模式），进入前的游戏设置与STORY MODE无异。

MUSEUM：鉴赏模式，包括插图、音乐以及排行榜等内容。

OPTION：游戏角色的血长、炸弹数以及各种细项设置，还可以在这里设置游戏的横向与纵向画面显示方式。

操作说明

动作	按键
移动	十字键/滑杆
发射子弹	○
必杀技	X
挑衅	□
炸弹	△
暂停/续关	START



画面解说



1.当前得分，若玩家续关，当前得分将清零。
2.最高得分。
3.体力，分为三个血格，每次中弹消耗一格，中弹后会有短暂的无敌时间，三格耗尽时角色死亡。
4.剩余的炸弹数。
5.BOSS血槽。
6.BOSS必杀槽，蓄满后BOSS将能使出必杀技。
7.我方判定点，当敌方子弹击中角色中间的亮点时判定为中弹，其他部位均没有判定。
8.玩家必杀槽。





每位角色都有3个等级的必杀技，Lv1～Lv3的必杀技个对应消耗1～3格必杀槽。每种必杀技作用各不相同，既有高伤害的直线型攻击，也有防御型的消弹，更有技巧型的瞬间移动和反弹。另外消弹必杀通常都会有8～10帧的准备动作，如果算得太紧，往往会出现刚使出就中弹的情况，因此要使用这类必杀时最好预算时间；同时消弹和反弹必杀对BOSS的部分特殊弹无效。





STG的“保险”，使用瞬间清除画面上敌方的所有子弹，并且使出威力强大的攻击。不过要注意并不是每位角色的炸弹攻击都是覆盖全屏幕的，例如草薙京（KYO）的炸弹只是简单地在前方周围划出一道火弧，马克（MARCO）的必杀更是驾驶一台残破不堪的坦克缓缓上前自爆。因此要根据炸弹的判定范围适当往前使用，避免造成浪费。





本作的一大特色，就如格斗游戏一样，你可以向对方展开挑衅。挑衅期间画面会一片血红，敌方火力和弹速会突然变强，当对BOSS使用时，其必杀槽更会瞬间涨满，让玩家陷入极其危险的状态。但正所谓“不入虎穴焉得虎子”，危险的代价换来回报是对方的防御力降低，而且具有清除全场敌方子弹的功效运。用得当的话一些血较厚的大型敌机也能很轻松解决。同理BOSS战中玩家可以通过挑衅，在消弹之余降低BOSS的防御力，然后再配合必杀技或者炸弹进行反击，会有十分可观的伤害。





作为射击游戏，本作的其实还是有优点可寻的，每位角色的特性和射击风格都自成一派，配合必杀技和挑衅可以挖掘到不少的攻击战术，而音乐也是可圈可点。游戏原本可以做得更好，但细节上的疏忽（懒惰？）却导致硬伤更为鲜明，3D画面背景衬托并不能遮盖原生分辨率的低下，横置游戏时画面过于狭窄，加大了躲避弹幕的难度；纵向游戏时又因画面分辨率导致场景模糊。联机模式也十分残缺，《NEOGEO英雄》部分只能对战、而《空中舞台》却只能协力。相信本作只能讨好那些尚在怀念昔日时光的老玩家，以及具有“猎奇”心理的STG爱好者。到底SNK Playmore何时才能改掉“吃老本”的坏习惯，恐怕谁不知道。

神偷奶爸

Despicable Me

D3 Publisher	ACT	2010年7月6日	美版
1人	29.99美元	无对应周边	

本作是根据同名喜剧电影改编而来的动作解谜游戏，诙谐的音乐和奶爸的各种恶搞让电影的喜剧元素得以保留。游戏中玩家的目的就是操控奶爸格鲁完成各个关卡的挑战，从而盗得制造偷月亮用的火箭的零件。

文 伊娃　美编 Juxi

DESPICABLE ME THE GAME

操作	
滑杆	移动
方向键	切换武器
←↑→	切换助手形态
△	恶搞
○	取消
□	射击
×	跳跃（连按为二段跳）
L	撤销助手
R	召唤助手
SELECT	启用提示
START	暂停

POCKET HALO 光环视频收录

枪械的特殊用途

冷冻枪



冷冻枪是游戏中使用率最高的，其作用就是将移动或燃烧的平台冷冻，从而让格鲁安全通过，或者是将助手冷冻从而完成解谜。射击时需要通过滑杆来调整角度，而格鲁的移动也是通过滑杆，因此操作不是很方便。燃烧的平台必须要先冷冻才能站上去，而移动的平台则可以先站上再冷冻，尤其在遇见多个平台时。而面对上下移动的燃烧平台时可以二段跳跳到平台上空，再在下落过程中将平台冷冻，不过此方法十分考验技巧。冷冻枪的冷冻效果有时间限制，一段时间后便自行解冻，不过已冷冻的物体是可以重复冷冻的。

气枪

气枪的作用也有两点，一是喷气以推动可移动的物体，二是给助手充气来完成各种解谜。气枪的使用有距离的限制，不能与目标物离得太远。给单只助手充气后，如果上方没有阻拦充气的助手会自动漏气，而给圈形助手充气后，格鲁则无法穿越助手形成的大风，除非将其取消。在游戏的解谜场景中冷冻枪和气枪的切换使用非常频繁，比如先将助手冷冻，再使用气枪将其吹到开关上。



磁化枪

磁化枪的使用率并不太高，只对铁质物体使用有效，射击移动的铁质物后铁质物便会被磁化从而静止，有些时候会有嵌在墙壁中的铁质平台，使用磁化枪后平台即会伸出。另外，在解谜场景中有时也需要将助手磁化从而打开仪器的开关。磁化的效果也有时间的限制，一段时间后会自动解除。

蛛丝枪

蛛丝枪的作用就是发射蜘蛛丝，蜘蛛丝具有粘连的作用，对助手使用蛛丝枪后放在压机的下方，接触后压机便会被粘住。如果对圈形助手使用，圈内便会形成蜘蛛网，能反弹所有炮弹和子弹，游戏时可借此将炮弹反弹至目标区域将其炸毁。

召唤助手

主人公格鲁在遇到解谜难题时通常都需要召唤助手来帮忙，助手的形态有三种：单只、长条和圈形，长条和圈形都需要5个助手进行组合。单只助手利用得最为频繁，通常都是将其冰冻或充气从而按住远处的开关；长条的主要作用是搭桥，通常用于连接两个相隔较远的平台，有时也可利用其撞毁有裂缝的墙体；圈形虽然用得不多，但也同等重要，使用气枪给圈状助手充气，则会进入高速旋转状态从而制造出大风，利用大风可将单只助手吹到指定位置，有时也可将挡路的漂浮物吹走。

需要注意的是，每个解谜环节可召唤的助手数量都是有限制的，如果方法不当而导致助手不够用，便无法成功解谜。有些时候需要将不同形态的助手进行合作解谜，因此操作结束后便可将之前召唤的助手取消掉，这样便又会有新的助手可召唤了。



生命设定

游戏中不存在命数设定，每当格鲁死掉时游戏都会自动从所在场景的起点处重新开始，也就是说游戏不存在Game Over一说。游戏中的“跳过”设定非常另类，通常横版动作游戏中都有许多危险的动作场景，卡关是一普遍现象，但在本作中，如果格鲁在某一个场景死亡八次也没过关，这时系统便会询问是否跳过此部分，跳过后会自动来到下一个场景。不过此设定只有在动作场景中有效，而解谜场景则要靠玩家的实力了。

飞行模式

飞行模式的挑战任务在游戏中出现的次数非常多，不过玩法都差不多，操作也很简单，滑杆控制移动，□键为射击（按住为发射导弹），△键进行加速，L/R键进行躲避。游戏时玩家需要紧跟前方的飞机并做好护航工作，如果飞机被完全损坏则任务失败。一路都会遇上许多杂兵和BOSS，小BOSS对付起来相对不难，不过它们的攻击基本都分为多个阶段，具体表现在不同的枪械上，比如机枪或能发射跟踪导弹的大炮等。在终点处会遇上最终BOSS，是一艘巨型飞船，不仅会发射跟踪导弹，还会规律性地放出杂兵来干扰玩家。战斗开始后，首先要重点攻击飞船顶部的探头，接下来就是船体四周的发动机，只有攻击这些部位才能有效造成伤害，当飞船的损坏槽耗空后BOSS也就报废了。

其他

每个关卡都会在若干个房间里设置一些恶搞桥段，大多是对摆设物进行魔术表演，当格鲁靠近时便会有△键提示，输入按键后即可欣赏格鲁的恶搞了，比如将名画的人物变成助手，或是改变物体形态等。恶搞的作用就是增加关卡的完成率。

游戏中有时可捡拾到有问号标志的散页，散页的作用很大，如果在某解谜场景中卡关，按Select键便可启用解谜提示。注意每张散页只限使用一次。



作为一款强调技术活的动作游戏，本作的手感远不达标，机关的设计更谈不上精妙，也正因如此，才有了“跳过”设定和解谜提示，但这却完全泯灭了玩家的挑战心态，只要尝试了一两次没成功，自然就会不断自杀最终“跳过”该场景。都到这份上了，你说这游戏还有什么价值可言？

文 タイロン 编 阿鲁 美编 咕噜

光环视频收录 POCKET HALO

コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー

本作是由チームグリグリ团队制作的一款PC平台的恐怖冒险游戏，游戏曾经在1996年日本所举办的"第二届ASCII Entertainment游戏软件竞赛"制作项目中获得优秀奖，之后又在手机平台和PC平台进行了重制。如今，这款游戏正式登陆PSP平台，除了保留了原版的所有内容外，还增加了第五章剧情，交代了所有角色的终幕。究竟被卷入事件中的学生们是否能生还？事件的幕后黑手又是谁呢？真相等待着玩家们亲自揭开。

PLAYSTATION PORTABLE

尸体派对 血色笼罩 恐惧再临

コープスパーティブラッドカバー リピーテッドフィアー

5pb.	AVG	2010年8月12日	日版
1人	6090日元	无对应周边	

基本菜单一览

中断：进行中断记录，只能保存一个，中断后回到标题画面，选择RESUME读取后可回到中断的地方，但记录会消失。

アイテム：查看游戏中已经取得的关键道具。

名札リスト：查看已经取得的学生名札。

コンフィグ：调整游戏的各种设定。

タイトルへ：返回标题画面

戻る：返回游戏。



游戏方法

本作的类型虽然是AVG，但实际上还是需要玩家自己操作角色进行各项活动的，游戏中根据章节的不同，玩家需要操作9名中学生在歪曲的平行空间"天神小学校"调查事件的真相，从而找到离开这里的方法。游戏中凡是可疑的物体玩家都可以调查。学校的区域大致分为三层，但每个章节能够进入的区域会有区别，完成一定的剧情后，可以自动进入下一章，而下一章的剧情又会随着玩家上一章的完成度发生变化。

游戏的章节和记录

PSP版和原PC版最大的区别就在于原PC版只有四章，而PSP版增加了第五章，整个故事的真正结局，以及9名成员最终的去向都在这一章做了完整的交代。游戏中必须顺着章节完成才能够逐渐开启接下来的章节，每个章节可以保存五个记录，在游戏中调查蓝色的蜡烛就可以存档，由于游戏会有分支选项的出现，因此建议玩家多保存几个记录，以免选错选项后直接进入Wrong End（以下简称WE）导致重新开始游戏。

剧情的选项

游戏中影响剧情发展最主要的条件依旧是游戏中的选项，触发剧情时经常会有选项出现，选择哪一项会对玩家之后的结局产生影响，最好的方法还是在出现问题前保存好记录。



死者的灵魂

在天神小学校中行动，玩家周围随时可能出现以前被囚禁到这所学校，已经死亡的学生幽灵（类似鬼火一样的东西）。幽灵大致分为两种，一种是蓝色的亡灵，一种是红色的亡灵，蓝色的亡灵通常会给玩家一些提示，例如如何找到继续剧情的关键道具等，而红色的则是恶灵，遇到的话一定要避开。当然，游戏中和剧情有关的恶灵也会有蓝色的，这样的恶灵一般会提示玩家不要去碰（例如第二章的正太恶灵）。

解谜道具与角色的HP

解谜道具分布在各个场景的角落，仔细调查就可以发现，例如找到方形的木板可以在破裂的道路上搭桥、发光的地方可以找到各个房间的钥匙等，因此玩家每到一个新区域都要地毯式地搜索。另外，本作中角色有HP的设定，遇到特殊剧情BOSS和特殊陷阱就有可能受到伤害，但无法进行回复，下降到0时会自动触发WE（例如第一章保健室的黑影）。



游戏的结局与WE

按照原作的剧本，本作应当有数个不同的结局，不过实际游戏中只存在完美结局和WE，完美结局只要达成了条件就会出现，没有满足条件的话则是WE。WE是没有后文的，一旦触发立刻结束游戏，想要继续下去就得重新开始。每章都有数个WE，一般在选择选项后触发的可能性较大，因此建议玩家在游戏中能存档的地方多存档吧。



关于名札和EX章节

调查已经死亡学生的尸骨，就可以得到他们的名札，打开菜单后可以查看到这名学生的详细资料，其中还包括是死亡原因等。另外，名札的获得还和EX章节有关系，获得一定数量，并且之间有关联的学生名札就可以开启不同的EX章节，退到标题画面可以选择进入EX章节，这些章节内可以观看这些死亡学生的剧情，从而得知他们是怎么被害的。



全名札取得方法一览

名札名称	取得章节
爱知心	第一章3のA教室剧情后返回调查尸骨
三上ゆずは	第一章剧情必经过的道路上找到
藤原恋都	第一章走廊角落内找到
加东あすか	第一章坐在椅子上的尸体（CG后取得）
东云沙纱	第一章三楼厕所外的最右边
篠原嘉幸	第一章一开始遇到第一个灵魂的地方，需要过了第一个BOSS后返回才能取得
岛田快	第二章一开始不久的走廊上发现，与之外的三个名札是一起取得的
大川智宽	同上
袋井雅人	同上
桐上ひかり	同上
工藤映美	第二章牺牲者手记旁的尸体，注意要调查二次
片山良介	第二章阶梯的位置上
本村隆幸	第三章一开始就可以遇到的尸体
本村宽子	第三章本村隆幸上方有记录点的位置
大泷光春	第三章调查牺牲者手记1的尸体后获得
粕谷真央	第三章二楼走廊拐角上的位置
杉井惠	第三章楼梯拐角处的尸体（保健室钥匙旁边）
成濑实香	第三章出现别馆通道后，右边的一个角落内
高桥奈央	第三章别馆楼梯的入口处发现
木村かおり	第三章别馆走廊的角落内
藤原凉子	第三章三楼的校长室门口获得
神乐坂秋彦	第三章由香行动时，先获得被柜子挡住的木板，再回到正馆，再让刻命扶起柜子后会变成通路，接着就可以找到这个名札
鹤田祐纪	第三章的道路上获得
须藤八斗	第三章的走廊上获得，在鹤田祐纪附近
卜部惠美	第三章职员室外的位置
幸村叶	第三章用木板搭桥后获得
山本美月	第三章教师内，注意要调查三次才会获得
萩原海音	第三章最后的部分找到，注意要获得牺牲者手记
久间田勇也	第四章一开始的楼梯道内
小岛英将	第四章路过教室外很明显的地方
松原智	与小岛英将一个位置，旁边的纸条
六原万里	第四章刻命行动时调查厕所左数第四个蹲坑
黑山古都ゑ	同六原万里，左边第二个蹲坑
田中星子	第四章班长行动时一开始的位置
三崎由真	第四章职员室的道路上
水姬ともゑ	调查三崎由真旁边的纸条
前花阳介	第四章的走廊上
神崎萤	第四章剧情必须经过的教室内
湊川名雪	同上，死在一起的
斋藤神月	第四章游泳池的右下角落
上乘美月	第四章游泳池右边的墙壁附近
田中ヒルネ	第四章游泳池内
鹤田津加早	第四章游泳池内
荒川拓哉	第四章最后更衣室的地方
濑户エリヤ	第五章开始由香经过的楼梯附加
御园彩菜	有绿色植物的地方（注意第三章也可以拿，但是会被封死，只有这个阶段是安全的）
篠宫トシミ	同上
红星黑白	控制由香时走廊的雕像，调查雕像获得，比较容易错过的名札
风音璃稳	控制由香时楼梯很明显的位置
城崎火也	控制由香被刻命追杀时进入保健室内获得
田村すのこ	同上，接近玄关的时候出现的三个名札之一
秀树タチバナ	同上
隈崎舞	同上
祸奈木水樱	拿完上面三个名札后继续走上方的道路发现
矢野かげみ	第五章控制班长时前往下方的走廊，在门前回收
长谷川シホ	第五章两队人第一次合流前的角落内
碑文谷恭介	第五章合流剧情完成后，去找七星手记1的路上拿到
黑崎健介	第五章自动获得
西宫ゆうき	第五章哲志回到正馆后在走廊上获得
雾崎冻孤	第五章狭窄的有血通道内
刻命裕也	第五章收到前面三个手记后会在理科室发生剧情，名札就在理科室门口
タカヤナーギ博士	第五章七星手记4旁边
水野拓史	第五章鬼碑忌4旁边获得
冴之木七星	超度七星的事件完毕后获得
流山诚	焚化炉前的尸体
小笠原奈那	第五章解体室内的三尸体之一
山濑千早	同上
天户屋成	同上（调查血桶）
大上さやか	第五章剧情会走到一个大屠杀场内，这里有11具尸体，仔细调查
梨本琴美	同上
林雅之	同上
藤井剑	同上
吾妻つたや	同上
熊川亮人	同上
樱阴日向	同上
长谷川カオリ	同上
大神伊鹤	同上
榊原有纪	同上
冈田真里名	同上
森田恭司	第五章最后的逃亡阶段，厕所的位置（记得出来前存档，这里的名札要收集的话会WE一次）
西村D卓也	最后的逃亡阶段，女厕所的位置
演田智之	最后的逃亡阶段，绕到楼梯最下层的角落内（右下角落）
野村P泰彦	最后的逃亡阶段，有很多头的地方，调查第一排左边的头颅
藤本彻	最后的逃亡阶段，有很多头的地方调查中央只有两排头颅中左边中间的那个

玩后感

游戏非常着重对剧情的渲染，其中第一章和第四章和PC版的内容基本上相同，改动的地方不大，第五章的新内容很饱满，讲述了所有人的终幕，以及“天神小学校”内惨剧的真相。游戏的音乐做得还不错，部分剧情能够更加烘托出恐怖的气氛，带上耳机的话效果更“佳”。游戏的画面是值得批评的地方，除了CG外，2D渲染的画面完全看不出来恐怖的气氛，如果能做成像“零”系列一样的3D场景，相信恐怖效果会非常强烈。总体来说，喜欢恐怖游戏以及懂日语的玩家可以一试，深入下去还是能够让你“丢机器”的！

文 翔Starry、Civily练

游戏一品轩

栏目主持：乌冬

可能是暑期的原因，最近PSP和NDS的汉化游戏可以说是一拨接着一拨，其中不乏许多素质优秀的作品，如《大众高尔夫 携带版2》、《牧场物语 双子村》等等，还是学生的读者朋友也可以趁着这个暑假好好地补补游戏了。

本辑游戏推荐

Recommend

推荐 喜欢运动游戏的玩家·热衷高尔夫运动的人

PSP 大众高尔夫 携带版2（汉化版）

みんなのGOLF ポータブル2

SCEJ	SPG
汉化版	容量：约879MB

夏日高尔夫！



▲在如此优美的地方打高尔夫真的非常惬意啊。

对于喜欢高尔夫球的朋友来说8月可是一个重要月份：2010年的美国PGA锦标赛刚刚在威斯康辛州的呼啸峡谷高尔夫球场落下帷幕，而《大众高尔夫2》的汉化版也正好碰上了这个时期发布。作为日本受欢迎的高尔夫球游戏之一，本作的素质依然是不容置疑的。游戏一共收录了10名角色和12个风格各异的球场，其中角色和球场都需要在挑战模式中进行解锁。挑战模式是本作最主要的模式，玩家需要完成系统指定的比洞赛或者比杆赛，当一场比赛成绩优秀时便能获得卡片解锁新的服装、饰品以及球具等，同时收集指定数量的卡片能够挑战该等级的BOSS（比洞赛），挑战成功后便能够解锁下一等级的比赛，同时也解锁了新人物以及新球场。游戏主要通过三种方式提升角色的各项能力，一是热衷度，每名角色有热衷度的设定，持续使用该角色其热衷度等级就会上升，能力也会随之增长；二是卡片等级，游戏有控制、力量、旋转三种卡片等级，只要不断在挑战模式中胜利就会获得卡片，达到一定数量后卡片等级上升便会提升所有角色的该项能力；三是人物的换装和球具的使用，有不少衣服、头饰以及球具都有能力的加成，装备上这些道具便能够提升该角色能力。换装系统是本作的特色，玩家对人物换装的自由度很高，可换的衣服和头饰也是千奇百怪。汉化方面，本作的汉化素质不低，除了极个别高尔夫术语翻译得不是特别准确外，游戏玩起来感觉就像是官方中文版一样。



▲从本图就可看出游戏的细节汉化得非常好。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，"容量"一栏数据仅供参考。

PSP 约束之地 利维艾拉 特别版（汉化版）

Riviera ～约束の地リヴィエラ～ Special Edition

Sting	RPG
汉化版	容量：约524MB

这款幻想风格RPG最早登陆于WSC平台，之后在2004年以及2006年又分别登陆GBA和PSP平台，在2007年发售的特别版可以说是本作的最终版。和之前发售的版本相比本作追加了不少新要素，同时玩家可以选择英语语音，并改善了读盘时间等等。游戏最开始讲述了告死天使莱达和艾克赛尔准备进入精灵世界利维艾拉对其进行“神罚”以防止神魔战争的再次爆发，然而主角艾克赛尔却在精灵守护者的指引下进入了利维艾拉并失去了记忆，故事也由此缓缓展开……作为一款RPG，本作的系统比较特别，在一般状态下玩家可以做的有行动和探索两大部分，通常通过按键指令的方式进行。另外汉化版有可能因为主机系统原因而出现一定的死机现象，不过汉化者正在积极地发布补丁以修正多处死机BUG。



▲本作的系统比较特别。

推荐给 喜欢独特风格RPG的玩家

PSP 北极大冒险：波洛的谜题

Arctic Adventures: Polar's Puzzles

Eiconic Games	PUZ
美版	容量：约138MB

这款是一款小巧精致的益智游戏，玩家需要控制北极熊波洛在迷宫阵中进行一系列的操作来到达终点。本作采用了3D的画面，但实际上是一款2D玩法的俯视视角推箱子游戏，类似于《华容道》，不过本作的最大亮点在于它融合了大量的经典解谜元素。除了箱子外，关卡中还有雪块、冰砖、炸药箱、地面压力开关等物品，其中雪块可以进行破坏，冰砖可以在一条直线上滑动，炸药箱可炸毁石砖、冰砖（还会炸到自己）等等，而这些经典解谜元素的相互交融使得本作的趣味性和挑战性大增。游戏的教程十分体贴，制作者把教程和初期的关卡设计融合在了一起。另外本作还有评价系统，玩家在规定的行动数和时间内完成关卡才能获得高评价。



▲游戏融合了许多经典的2D解谜元素。

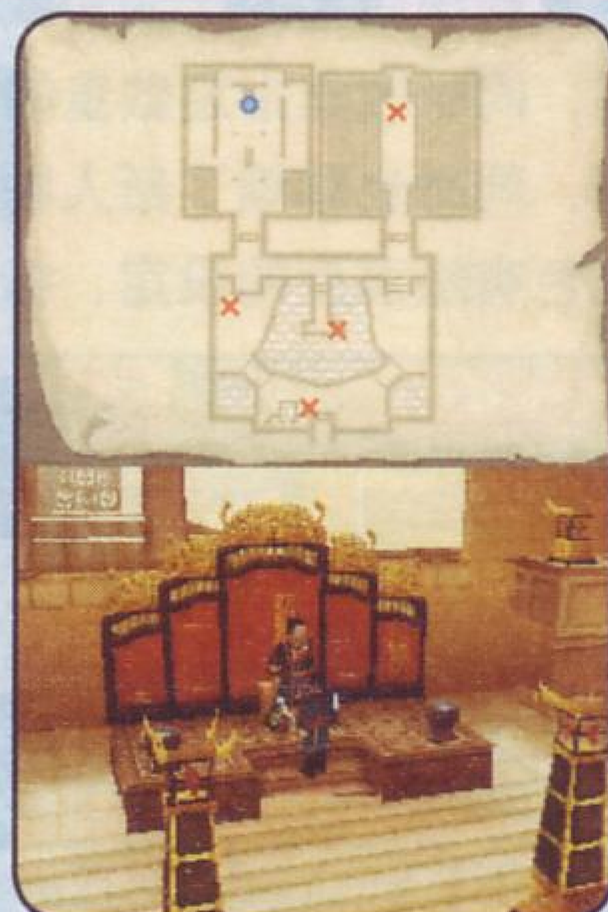
推荐给 喜欢2D解谜益智游戏的玩家

NDS 最后的气宗

The Last Airbender

THQ	ACT
美版	编号：5159

本作是根据美国动画《降世神通》的真人电影版而改编成的一款动作游戏。原作的故事充满了东方神话色彩，它发生在一个由气、火、水、土四种神力支配着的世界。火焰国企图征服整个天下，小和尚“安”在危难关头被激发出神力与火焰国展开对抗以拯救世界。游戏中的操作大部分用触控笔就能完成，攻击敌人时只需要轻点一下就行，而在打败敌人后玩家能收集到一种白色的魂魄来强化角色的攻击技能。本作的动作解谜要素相当丰富，玩家除了要动脑筋以外同时也需要有一定的操作技巧，比如游戏中经常要利用滑翔机飞到另外一个地方，一旦操作不慎玩家就很可能从空中坠落。虽说是一款改编自电影的游戏，但是从游戏的场景设置到谜题设计等细节上都能看出厂商是下了一番功夫的。


▲游戏中的场景充斥着浓厚的东方色彩。

推荐给 喜欢动作解谜游戏的玩家
・原作的粉丝

PSP 小奥德赛奇幻旅2

Widgets Odysset Ⅱ

Frima	ACT
美版	容量：约180MB

本作是一款画面风格独特的动作解谜游戏，在前作上市后不久该作便以Minis的形式登陆PSN。精致的2D美式卡通风格是本作的最大特色，而且令人吃惊的是在这个容量不大的游戏里有着多段精美的剧情动画，使整个游戏增色不少。在本作中，玩家在每个关卡操纵的机器人都是不同的，因此需要利用它们各自特殊的能力来解开谜题，每当遇到可以解谜的地方，机器人头上就会出现一个灯泡符号来提示玩家。相比前作，本作增加了一些小游戏穿插在解谜过程中，起到了调节游戏气氛的作用，而且这些小游戏在玩过以后还能在菜单中反复游玩。本作的素质在Minis游戏中算是不错，但是过短的流程或许会让一些玩家觉得不够过瘾。


▲裹着气泡从山坡上一滚而下！

推荐给 喜欢2D解谜游戏的玩家・喜欢卡通奇幻风格游戏的玩家

NDS 猫狗大战2 猫怪的复仇

Cats & Dogs: The Revenge of Kitty Galore

505 Games	ACT
欧版	编号：5151


▲玩家需要操作动物来拯救世界。

2001年上映的动作喜剧电影《猫狗大战》曾掀起了一股动物主角热，时隔9年，华纳兄弟公司在今夏推出了其续集《猫怪的复仇》，而同名游戏也顺势推出。本作的剧情基本和电影一致，游戏还直接收录了电影中的部分片段。在本作中，狗狗们会和猫咪携手作战，一起阻止猫怪企图控制全人类的阴谋。游戏采用了3D的画面，玩法则是横版动作游戏，玩家只需要一路前进即可，途中还会有大量的芯片、徽章等物品需要收集，如果不明白则可以参考教程，值得一提的是本作的教程采用了播放录像的方式，非常浅显易懂。游戏一共有狗、猫、鸽子三个角色供玩家使用，它们的能力各有不同，玩家需要灵活应用其特点来通过关卡。

推荐给 喜欢猫猫狗狗的玩家・喜欢原作电影的人

NDS 光之美少女 装扮合集

ハートキャッチプリキュア！おしゃれコレクション

NBGI	ETC
日版	编号：5163

《光之美少女》是日本超高人气的魔法少女题材动画作品，从2004年开始至今动画已播放到第七季，成为目前日本最长寿的魔法少女动画（超过《美少女战士》），而剧场版也将在今年内推出第九部。本作是一款时装经营类游戏，玩家需扮演动画最新一季的角色，将自己的服装店打理好。在游戏开始时，先需要为自己的店铺设定好装潢风格和名字，之后便可以开店营业了。在经营过程中，主要做的就是接受顾客定制衣服的委托，而本作的衣服制作系统很有意思，玩家会以小游戏的形式在选布料、确定款式、裁剪、缝纫等每一个工序上亲力亲为，当最后凝聚玩家心血的衣服出炉后会让人非常有成就感。除此以外，玩家还可以在游戏中举办自己的时装秀，让原作动画中的角色化身为模特展示自己最得意的作品。



▲沿着线把制作衣服所需要的布料裁剪出来。

推荐给 《光之美少女》的粉丝・对制作衣服感兴趣的人

PSP 我们的生存游戏 对决

俺たちのサバゲー VERSUS

Best Media	FPS
日版	容量：约1.1GB

相信很多玩家都玩过野外真人CS游戏，一群人穿着迷彩服在障碍物的掩护下互射彩弹不仅刺激爽快，还能增强大家的团队意识，而本作就是这样一款以模拟野战为主题的射击游戏。游戏场地中木箱、树木、草坪之类的景物建模还算精细，这为玩家提供了一个相对真实的户外野战空间。在对战模式里，玩家只需要随时注意利用物体隐藏自己，在适当的时候抠下扳机打击对手。如果觉得对战还不够刺激，玩家还可以尝试一下本作的夺旗模式，在此模式下玩家需要争分夺秒地冲向据点，期间还要随时提防对手的骚扰，竞争也会变得异常激烈，这时一个好的计谋才往往是克敌制胜的关键。本作的题材虽然很吸引人，但游戏的射击手感实在是不敢恭维，而且子弹的轨迹漂移也过于夸张。



▲敌人已经向你缴枪投降了。

推荐给 想体验户外模拟野战的玩家

一品短消息

NDS短消息

●今年7月8日发售的“《牧场物语》系列”最新作《牧场物语 双子村》在近日推出了汉化版，本作最大的特色是引入了两个风格完全不同的村子，玩家可以选择在其中一个村子展开牧场生活。

●《RPG工具DS》在近日发布了汉化版，这是一款可以自由设计的RPG编辑软件，游戏的剧情、地图、敌人、装备等种种要素都可以由你来设计。喜欢RPG的玩家不妨制作自己的RPG传奇。

●由Hudson发售的《俄罗斯方块聚会 超值版》在近日发布了汉化版，游戏在传统《俄罗斯方块》的基础上加入了不少新的模式，喜欢简单益智类游戏的玩家不要错过本作。



●黑白棋游戏《黑白棋大战》在最近发布了汉化版，本作在原黑白棋的基础上融入了一些全新的趣味元素，游戏基本上完全汉化。

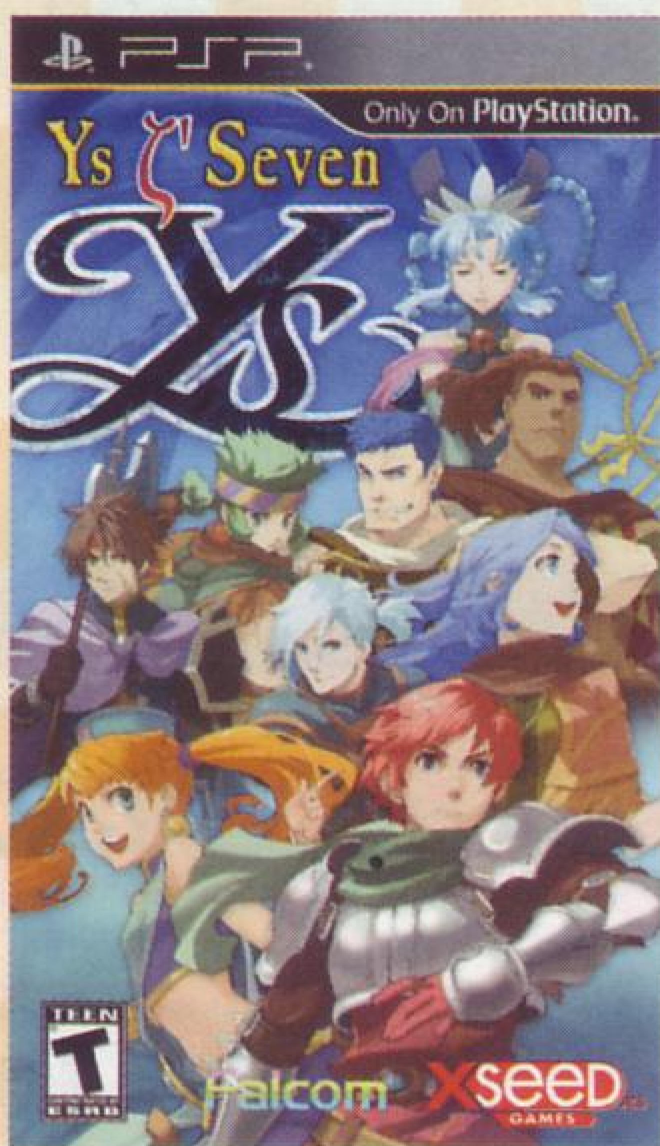
PSP短消息

●PSP平台的第二款“寂静岭”作品，根据《寂静岭》第一作而进行重制的《寂静岭 破碎的记忆》在最近推出了汉化版，喜欢恐怖游戏的玩家不能错过本作。

●SEGA出品的大人气音乐游戏《初音未来 女歌手计划 2nd》在近日放出了完全汉化版，进入游戏时玩家可以选择日文歌词+菜单汉化版或者歌词、菜单完全汉化版。

●之前在Xbox360上登场的文字AVG《11eyes 交叉十字》在今年年初登陆PSP，近日该作发布了汉化版。

●Falcom出品，“《伊苏》系列”最新作《伊苏7》的美版在近日正式发售。



最近终于将《暴雨》通关，感觉这就是一款3D化的文字AVG游戏，只不过将2D文字AVG中的文本和图片全部3D影像化了。日式AVG其实也做过类似的尝试，《街》和《428》都是将AVG真实化的成功例子。这说明将以前许多2D的东西重新提炼成3D后就能够焕发出全新的创意与活力，当然这也是和技术的发展密切相关的。

攻略透解 GUIDE THROUGH

TALES OF PHANTASIA X

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン® X クロス

POCKET HALO 光环视频收录

文 阿鲁　美编 Juxi

"《传说》系列"一贯走的都是厚道路线，这次的新作虽然是两款"传说"的复刻作品，但内容方面依旧厚道。而作为主打的《换装迷宫》初代更是进行了一次大换血，游戏的系统都和原作完全不同，再加上两个游戏的全语音，各位传说饭们还不快尖叫着打开你的PSP!

PLAYSTATION PORTABLE

幻想传说 换装迷宫X

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX

NBGI	RPG	2010年8月5日	日版
1人	5480日元	无对应周边	

*本攻略只涉及换装迷宫部分

系统详解

操作简介

按键	非战斗	战斗
滑杆/十字键	移动	移动，配合×键为使用术技攻击，使用快捷指令，可以在菜单中的システム→カスタム里选择用滑杆或十字键来操作快捷指令
○	确定	普通攻击
×	取消	术技攻击，初期只能设置4个，流程到暗の神殿时可设置8个
□	地图一览（大地图画面）/使用喷火戒指（迷宫中）	物理防御，↓+□为魔法防御，每秒消耗1点EBG，被打至浮空状态时按□为受身
△	菜单	战斗菜单
L	切换地图显示方式（迷宫中）	发动OB，使用秘奥义
R	改变面朝方向	长按后可对战场的同伴下达指令以及更换锁定目标等操作
SELECT	切换角色操作方式（菜单的术技界面中）	切换角色操作方式（战斗菜单中）
START	设定快捷指令（菜单的术技界面中）	暂停

菜单界面

术技	将角色已学会的特技设置成快捷键	
装备	更换角色的装备，按SELECT键可以更改装备的排序，按START键可以变更装备的介绍	
バトルカスタム	查看角色技能、设定作战方针以及排列上场角色及出击角色的位置	
アイテム	查看及使用道具	
コスチューム	进行换装操作，在该界面里可以查看该服装的等级以及升级所需经验，按下□键可查看术技的习得情况，按下△键可查看技能（スキル）的习得情况	
料理	制作料理	
ライブラリ	查看游戏的各项情报	
	ステータス	查看角色的信息，更改角色名字、称号及换装等
	ワールドマップ	查看世界地图
	バトルメモ	查看战斗基本操作
	モンスター图鉴	查看怪物图鉴
	コレクター图鉴	查看道具图鉴
	レコード	查看游戏信息
	勋章	查看勋章的获得方法和收集情况
	あらすじ	查看旅行日记
システム	系统选项	
	セーブ	记录
	ロード	读取记录
	セーブデータ消除	删除记录
	カスタム	调整游戏的各种设定，包括文字显示速度、是否开启自动对话、音量调节、难度变更、变更快捷指令的操作方式、变更战斗时的操作键位
	パスワード	输入官方提供的密码以获得各种物品
	タイトルに戻る	返回游戏标题画面

战斗界面解说



①我方人员HP与EBG槽 HP为0时角色死亡，EBG槽为0则无法使用技能。

②战斗菜单的显示位置 按△键调出该菜单，可以进行相关操作。

③使用特技的名称 蓝色为我方，红色为敌方

④显示战斗整体形势的小地图 蓝色为我方、红色为敌方。

⑤切换操纵人物和战斗视点的提示 L键为切换操作的人物，R键为切换战斗视点。

⑥角色的操作模式 AUTO为自动、SEMIAUTO为半自动、MANUAL为手动，在战斗中按SELECT可以随时进行切换。

EBG槽和OB EBG槽是本作的战斗核心系统，使用任何攻击命中敌人都可以积蓄EBG槽，使用特技攻击、魔法等则需要消耗EBG槽，当EBG槽积蓄到100%以上时可以按L键进入“OB（Over Brave）”模式，该模式下角色行动、攻击、速度大幅提升且使用技能间不会有硬直，OB模式中再次按下L键还能释放威力极大的秘奥义，当然前提必须已经学会了该职业的秘奥义。

特技、技能与奥义

游戏中所有服装都有等级的设定，随着等级的提升，服装所对应职业的各种特技、魔法，甚至是奥义和秘奥义都会逐渐开启，玩家可以在系统菜单的“术技”一栏里给需要操作的角色换上实用的招式。除了特技外，服装升级后还会逐步开启对应职业的技能，这些技能大多是用来提升该职业固定能力的被动技能，当职业等级达到满级时还能学会职业固定的“大师技能”，每个职业的大师技能都不同。奥义则是威力高于特技和普通魔法的招式，并且发动时都有比较华丽的动作，而且可以打断敌人的咏唱，不过消耗EBG较多。



双人操作技
(チェインパ-トナ-)



在打败风之精灵后返回的途中触发教学战斗，之后玩家可在菜单的术技里将“チェインパートナー”设置为快捷指令，这样就可以在战斗中发动了。发动后，被设定该快捷指令的角色将作出和玩家操作角色一样的动作，而库鲁鲁则会变成玩家操作的角色。双人操作技每场战斗只能使用一次，并且使用后会消耗30点EBG。



秘奥义与合体秘奥义

秘奥义的发动方法已经在前面有过介绍了，虽然发动方法并不困难，但实际上对应秘奥义的服装数量并不多。除了秘奥义外，本作还可发动合体秘奥义，不过发动的方法就比较苛刻了。首先，ディオ必须是剑士系服装，メル必须是魔术系服装，在术技设置里面按START然后在里面设置メル的双人操作技，然后将EBG槽补满，进入战斗后使用双人操作技，然后使用道具将メル消耗的EBG补到100以上，按L发动双人爆OB后用普通攻击打一下怪物，攻击时按L就可以发动合体秘奥义了。

术与召唤

术指的就是魔法，一些法系职业必须通过咏唱魔法来攻击敌人；而召唤则必须获得契约戒指并与对应的精灵或魔族达成契约后才能使用。这两种攻击方式都需要花时间进行咏唱，并且EBG的消耗量都不低，而且在进行咏唱时如果被攻击到就会停止释放魔法或召唤，因此这类同伴应该放在队伍的末尾以免受到攻击。



全契约戒指入手地点一览

契约戒指	对应精灵(魔族)	入手地点	备注
ガーネット	イフリート	ユークリッドの村	初期入手
アクアマリン	ウンディーネ	ユークリッドの村	克拉斯家后面的悬崖上，契约时会发生战斗
オパール	シルフ	浸食洞	地下3阶左侧下去后地下4层
ルビー	ノーム	スルト深林	最深部的存档点左边，契约后获得珍兽图鉴・大全
ターコイズ	マクスウェル	12星座の塔	5层，契约后获得服装精灵术士
ムーンストーン	ルナ	オリーブヴィレッジ(AC.4306)	完成支线任务幽灵退治后获得，契约后获得武器クレセントアロー
アメジスト	シャドウ	ローンヴァレイ	地下一层内部的小房间里
トパーズ	アスカ	冰狼王の础	地下5层

契约戒指	对应精灵(魔族)	入手地点	备注
サードニクス	ヴォルト	グリトニル山岳	上层C，破坏红色敌人背后的墙壁获得
ダイヤモンド	オリジン	ユークリッドの都	アーチェ取得斗技场エキスパート难度优胜
サファイア	グレムリンレアー	ウェーランド平原	北侧A，契约需要降魔术士服装，契约时发生战斗，契约后得到武器シャクナゲ
エメラルド	プルート	トーティス村	完成支线契约の指轮エメラルド后获得，契约后获得武器F・ナインティナイン
黒檀	フラムベルク	热砂の洞窟	イフリート旁边，审理の晶谷后才能契约
水银	フェンビースト	暗の神殿	地下5层南面2个红色敌人后面，审理の晶谷出现后才能契约，契约时发生战斗
珊瑚	イシュラント	ナム孤岛	完成タルロウX支线任务后获得，审理の晶谷出现后才能契约
アイヴォリー	ジェストーナ	きらめきの塔	5层，审理の晶谷出现后才能契约，契约后获得武器ミストセブンサン
大理石	ビッグアイ	审理の晶谷	虚空空间B，浮空的绿色岩石之前的通路上

换装

本作的核心系统，作为“换装士”的双胞胎，他们的能力是通过变换各种职业的服装来获得该职业的能力。本作可换装的职业非常多，男女主角加起来共有84件服装，除了流程中可以获得大部分外，其他的服装需要通过完成支线任务或者通过输入密码来获得。完成战斗后除了可以获得金钱、经验值外，还能获得CP，这就是用来提升服装等级的，随着服装等级的提高，该职业就能学会更多的术技、技能甚至是秘奥义。每个职业的战斗方式都有区别，想熟练操作所有职业进行战斗需要耗费的时间无法估计。

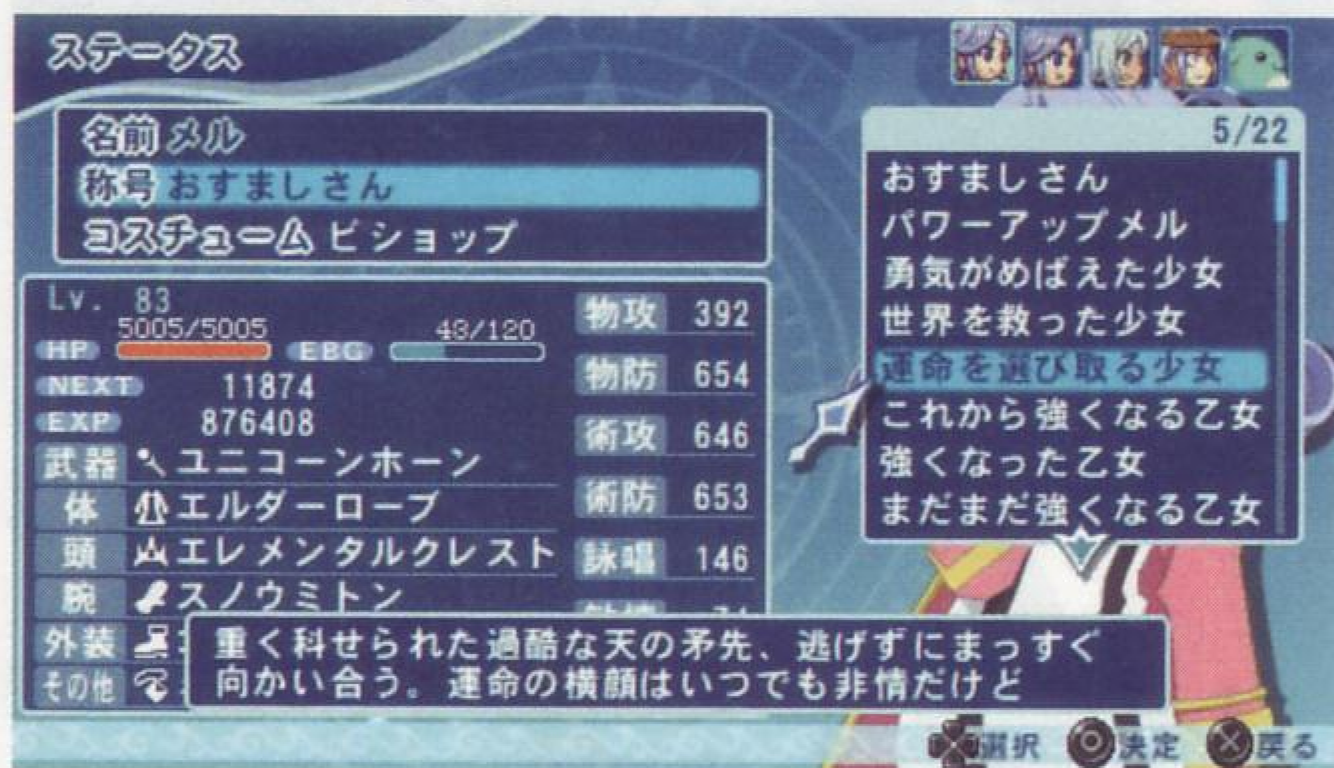


各种异常状态

热毒	HP徐徐下降
麻痹	移动速度缓慢，不能进行攻击行动
石化	受到伤害2倍，不能进行任何行动
睡眠	不能进行任何行动，受到伤害后HP少量回复且自动解除此状态
封印	无法使用需要进行咏唱的招式
黑暗	视野变为全黑，看不到敌人和队友
停止	一定时间内静止，完全不能行动
气绝	一定时间内眩晕，不能进行任何动作

称号

“《传说》系列”的传统要素，在玩家达成了某些条件后，角色就会获得各种称号。每个角色可以获得的称号数量非常多，不过遗憾的是本作的称号就只是称号而已，给角色装上称号并没有实际的能力加成。



表情聊天

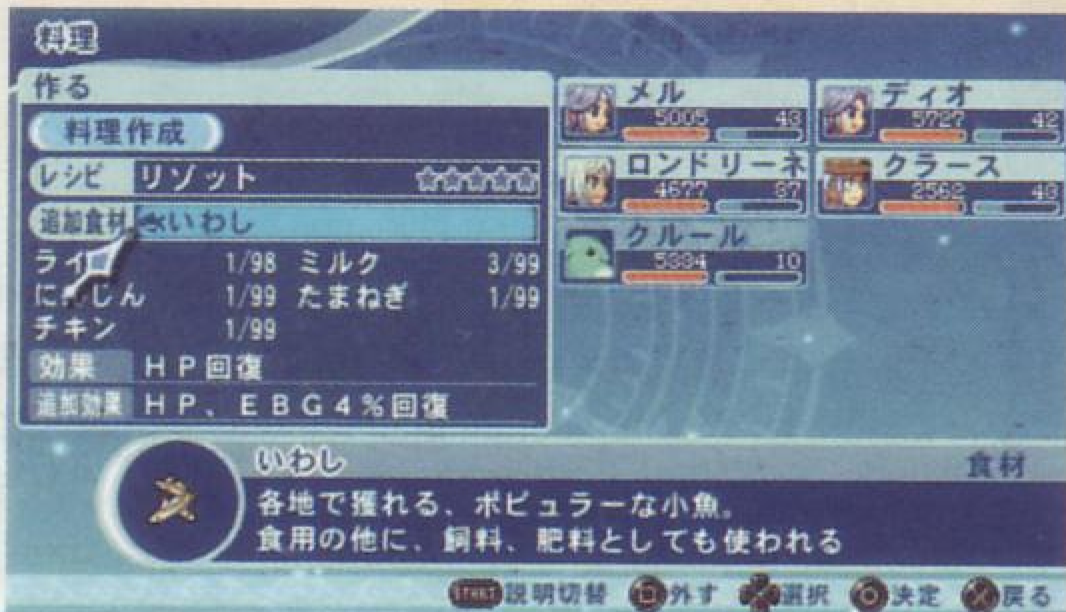
依旧是“《传说》系列”的传统要素，在城镇或迷宫里，左下角有时会出现要玩家按下SELECT的提示，按下SELECT键之后就可以看到有趣的对话了。这些对话通常以搞笑为主，观看这些对话不但可以了解到一些流程中没有提及的事，还可以取得部分称号。





料理

依旧是“《传说》系列”的传统要素，制作料理后当即使用，料理不但可以回复HP、EBG，还可以对异常状态进行恢复。料理所需的材料可以在食材屋里买到，每种料理都有制作的熟练度，将料理的熟练度练满后还有可能学会新的料理，将料理熟练度练满总共需要制作该料理24次。除此之外，还可以调查由厨师变装的可疑物品获得新食谱。在进行料理操作时，还可以给料理加上附加食材，这样还能让该料理拥有更强大的功效。不过每次战斗结束后只能进行一次料理，玩家只有在进行迷宫的同时完成料理熟练度的收集。



全料理取得地点及效果一览

编号	名称	材料	效果	入手方法
1	ハンバーガー	ブレッド×1、ビーフ×1	HP3～6%回复	クラース时代ヴァルハラ村、入口上方民宅内，变装成奶牛
2	フレンチトースト	ブレッド×1、たまご×1、ミルク×1	HP6～12%回复	クレス时代ユークリッドの都、食材屋内，变装成海贼帽
3	サンドウィッチ	ブレッド×2、たまご×1、チーズ×1	HP9～18%回复	フレンチトースト熟练度练满
4	ライスバーガー	ライス×2、いたのり×1、スパイス×1、ビーフ×1	HP9～18%+300回复	ハンバーガー熟练度练满
5	フルーツサンド	ブレッド×3、イチゴ×1、バナナ×1、りんご×1、パイナップル×1、ミルク×1	HP・EBG6～12%回复	サンドウィッチ熟练度练满
6	おにぎり	ライス×1、いたのり×1	HP200～300回复	クラース时代ユークリッド村，第一次见厨师，变装成奖杯，剧情获得
7	カレーライス	ライス×2、にんじん×1、じゃがいも×1、スパイス×1、ポーク×2	HP400～600回复	クレス时代トーティス村、原チェスター家，变装成街机
8	リゾット	ライス×1、ミルク×3、にんじん×1、たまねぎ×1、チキン×1	HP600～900回复	おにぎり熟练度练满
9	ハヤシライス	ライス×3、ビーフ×2、たまねぎ×1、トマト×2	HP800～1200回复	カレーライス熟练度练满
10	マーボーカレー	ライス×4、スパイス×2、とうふ×2、ポーク×2、にんじん×1	HP80%回复	虹轮消灭后前往オリーブヴィレッジ、向上走出现剧情获得
11	ラーメン	パスタ×1、スパイス×1、たまご×1、ポーク×1	HP1～10%回复	エトスハウス、庭院，变装成足球门
12	パエリア	ライス×1、えび×1、チキン×1、いか×1、スパイス×1	HP2～20%回复	エトスハウス、ディオ和メル的房间内，变装成洋娃娃
13	そば	パスタ×2、いたのり×1、たまご×1、えび×1、いか×1	HP3～30%回复	ラーメン熟练度练满
14	ナポリタン	パスタ×2、とまと×1、バナナ×1、りんご×1、パイナップル×1、ミルク×1	HP・EBG1～10%回复	そば熟练度练满
15	ペスカトーレ	パスタ×3、いか×1、えび×3、トマト×2、チーズ×1	HP・EBG3～30%回复	パエリア熟练度练满
16	にくなべ	ビーフ×2、たまねぎ×1、とうふ×1、にんじん×1	HP200～300回复・睡眠解除	クレス时代オリーブヴィレッジ、武器屋前，变装成游戏机
17	トンカツ	ポーク×1、たまご×1、ブレッド×1、キャベツ×1	HP400～600回复・麻痹解除	すずの时代忍の者里、头领の屋敷右边庭院，变装成海滩模型
18	ステーキ	ビーフ×3、スパイス×1、じゃがいも×1、にんじん×1	HP600～800回复・热毒解除	トンカツ熟练度练满
19	ビーフシチュー	ビーフ×2、ミルク×2、にんじん×1、たまねぎ×1、じゃがいも×1	HP800～1000回复・石化解除	虹轮消灭后、エトスハウス、庭院，变装成剑
20	にくじゃが	にんじん×1、たまねぎ×1、じゃがいも×3、ポーク×3	HP・EBG1～10%回复・黑暗解除	ビーフシチュー熟练度练满
21	すき焼き	ビーフ×4、たまご×2、とうふ×1、こんにゃく×1	HP・EBG3～6%回复・封印解除	ステーキ熟练度练满
22	さかななべ	キャベツ×1、こんぶ×1、あじ×1、いわし×1、まぐろ×1	HP3～6%回复・EBG5%回复	にくなべ熟练度练满
23	おさしみ	あじ×2、まぐろ×2、たこ×2、だいこん×1	HP6～9%回复・EBG5%回复	虹轮消灭后，现代ヴァルハラ町、右上方的人形好きの女の子身后，变装成木材
24	ちゃわんむし	たまご×3、にんじん×1、こんぶ×2、チキン×1	HP9～12%回复・EBG5%回复	虹轮消灭后，すず时代忍者の里、头领の屋敷的男浴池，变装成体重秤
25	たまごどん	たまご×3、たまねぎ×2、ライス×2	HP12～15%回复・EBG5%回复	ちゃわんむし熟练度练满
26	すし	ライス×4、まぐろ×2、いか×2、えび×2、いたのり×1、たまご×2	HP・EBG15%回复・全状态异常解除	おさしみ熟练度练满
27	やさいサラダ	にんじん×1、キャベツ×1、トマト×1、レタス×1、きゅうり×1	HP3～6%回复・EBG10%回复	虹轮消灭后、现代オリーブヴィレッジ、道具屋左边，变装成自动贩卖机
28	からあげ	チキン×3、レタス×1、レモン×1、スパイス×1	HP3～6回复・EBG15%回复	ナム孤岛、左上鬼屋前，变装成麻将桌
29	ポテトサラダ	じゃがいも×2、レタス×1、たまねぎ×1、スパイス×1	HP3～6%回复・EBG20%回复	やさいサラダ熟练度练满
30	ロールキャベツ	ポーク×2、ビーフ×2、キャベツ×4	HP500回复・EBG15%回复	からあげ熟练度练满
31	グラタン	ミルク×3、パスタ×1、えび×3、チキン×2	EBG15%回复	ロールキャベツ熟练度练满
32	フルーツジュース	りんご×1、バナナ×1、イチゴ×1	EBG10%回复	クレス时代ユークリッド城、左上方观众席入口处，变装成告示牌

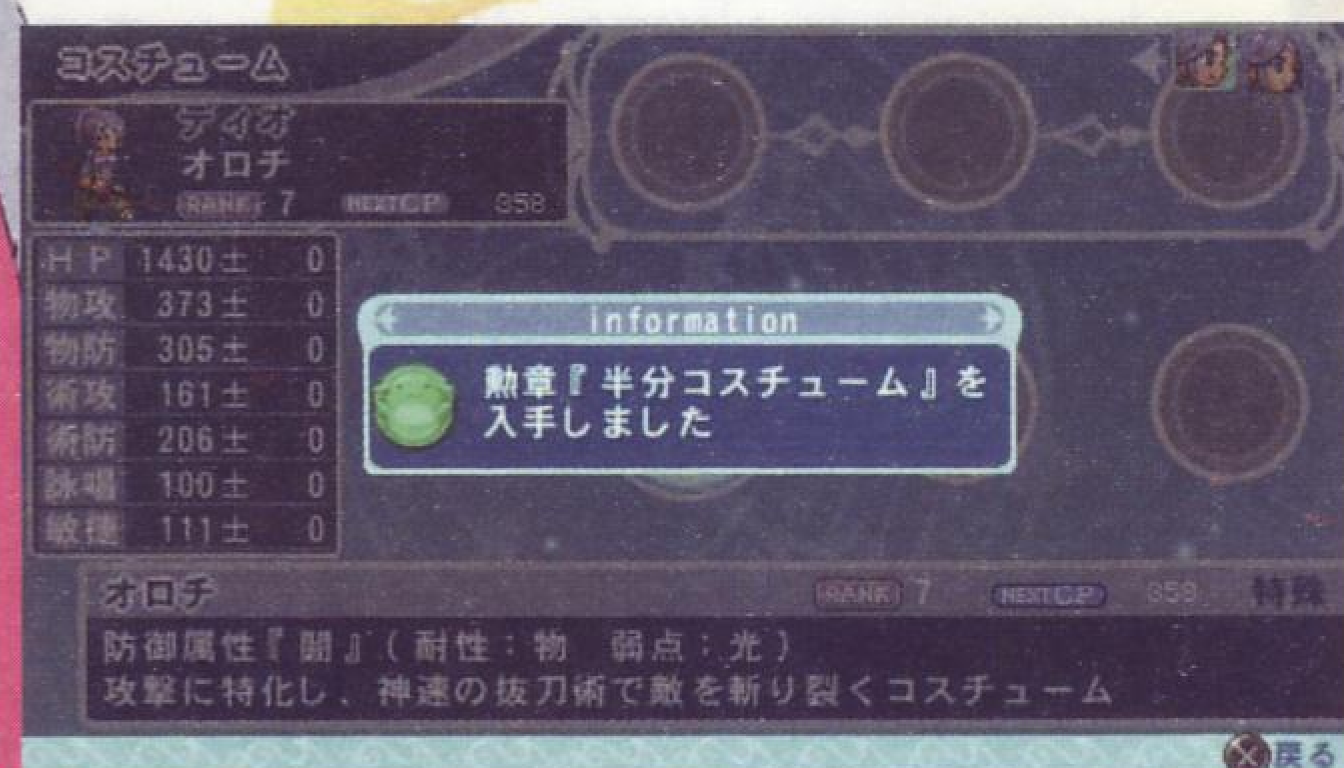
编号	名称	材料	效果	入手方法
33	フルーツピザ	りんご×1、ブレッド×3、レモン×1、バナナ×1	EBG20%回复	虹轮消灭后，クラース时代的ヴァルハラ村，左上角，变装成帐篷
34	フルーツケーキ	ミルク×2、ブレッド×2、イチゴ×3、たまご×1、ぶどう×3、パイナップル×1	EBG30%回复	フルーツピザ熟练度练满
35	フルーツ パフェ	ミルク×5、メロン×1、マンゴスチン×1、ブルーン×2、ぶどう×2、イチゴ×3	EBG40%回复	虹轮消灭后、クレス时代トーティス村クレス家、剑术道场，变装成浴桶
36	フルーツポンチ	りんご×4、メロン×4、マンゴスチン×4、ブルーン×4、ぶどう×4、パイナップル×4	EBG50%回复	フルーツジュース熟练度练满
37	マシュマロカレー	ライス×2、にんじん×1、じゃがいも×1、スパイス×1、ポーク×1、たまご×3	HP400～600回复	虹轮消灭后、クラース时代、ユークリッド村上方出口处、变装成电话亭
38	特制フルーツ焼き	りんご×1、レモン×1、ぶどう×1、バナナ×1、スパイス×1、チーズ×1	EBG-50～50%回复	フルーツパフェ熟练度练满
39	フルーツパスタサラダ	パスタ×3、レモン×1、バナナ×2、レタス×2、トマト×1、イチゴ×1	全状态异常解除	虹轮消灭后、クレス的时代的ユークリッドの都、左上方的庭院内，变装成标语
40	マーボーカレースープ	スパイス×3、ポーク×2、じゃがいも×1、たまねぎ×1、とうふ×1	HP全回复	虹轮消灭后，ヴァルハラ町、右边桥上发生剧情获得
41	みそおでん	みそ×1、たまご×3、だいこん×3、じゃがいも×2、こんにゃく×2、こんぶ×2	HP・EBG全回复・全状态异常解除	おでん熟练度练满
42	やみなべ	みそ×1、だいこん×1、メロン×1、こんにゃく×1、マンゴスチン×1、とうふ×1	HP・EBG-99～99%回复	特制フルーツ焼き熟练度练满
43	たまごどうふ	とうふ×2、たまご×1、こんぶ×1	热毒・催眠解除	すずの时代忍者の里、头领の屋敷左侧房间内，变装成电风扇
44	おでん	たまご×1、だいこん×1、たこ×1、じゃがいも×1	全状态异常解除	たまごどうふ熟练度练满
45	チーズINハンバーグ	ビーフ×7、チーズ×7、たまねぎ×7、たまご×7	HP・EBG全回复	クレス时代ユークリッドの都、完成支线任务三つ子の注文

捕获魔物

这是本作新增的一个系统，当玩家拿到“魔物使い”这件服装后就可以对部分魔物进行捕捉（地图中可见的红色魔物），被捕捉到的魔物可以放在队伍里和玩家一起战斗。捕获的魔物除了HP会有变化外，其他能力几乎都没有变化，这也就意味着玩家在捕捉时越费劲的魔物，当它成为同伴后实力自然也就越强。所有魔物的能力都是固定的，不会因为更改游戏难度而变化，因此大家可以在简单或普通难度下进行魔物的捕获工作。

勋章

相当于X360游戏里的成就，当玩家在游戏中达成一定的目标后就会获得对应的勋章，获得所有的勋章后前往エトスハウス，可以获得道具“スーパー金メダル”。



攻略流程

序章

妖精艾特斯苦寻同伴未果，最终倒在了荒野。等她再次苏醒时，发现面前漂浮着两个婴儿，之后一位名叫诺纶（ノルン）的人出现将这两个婴儿托付给了妖精，并嘱咐妖精要好好照顾这两个有奇特能力的孩子，世界的未来也许会因为这俩人而改变，于是，为了报答诺纶的救命之恩，小精灵一把屎一把尿把两个孩子拉扯大，13年之后，一个漫长而神奇的故事发生在了两个孩子的身上。



エトスハウス

虽然是双胞胎，但姐姐梅尔（メル）和弟弟迪奥（ディオ）的性格完全不同，整天都希望闯荡世界的迪奥没少被喜欢平淡生活的梅尔揍。不过该来的还是会来，从天而降的衣柜——阿尔贝特（アルベルト）带着换装士的服装来到了这一家三口面前，在命运的驱使下，两人加一只妖精踏上了漫长的旅途。剧情后获得服装“なりきり士”、“剑士”、“魔女っ娘”



ヴァルハラ町

来到左边的道具店，在这里遇到好色衣柜，它会为大家讲解购买道具的相关操作，返回入口处触发剧情，之后就是一场教学战斗，胜利后发生虹轮现象，据一位曾进行过魔术研究的专业人士解释这是魔力暴走后的结果，想要消除虹轮现象，就必须找到火、风、地、水四大精灵，借助它们的力量。而且这虹轮现象很有可能是居住在这附近的魔女搞的鬼，于是迪奥一行决定前往魔女居住的地方讨个说法。





きらめきの塔

进塔并发生剧情后库鲁鲁（クルール）加入队伍，塔里地形不复杂，有几处需要点火才能打开的门暂时无法进去。路上注意回收宝箱，沿途有不少教学战斗，大家可以熟悉一下系统和操作。在顶层，魔女派出自己制作的机器人应战，结果自然是以失败而告终。不过当魔女出现后迪奥却发现这并不是什么所谓的魔女，而是《幻想传说》里打败达奥斯（ダオス）的英雄之一——阿琪（アーチェ），并且从她那里打听到了消除虹轮的方法，那就是找到四大精灵。紧接着，阿琪拿出了两张奇怪的画，据说只要聚精会神看画着太阳的这张画就可以返回200年前，而200年前住在尤库利德村（ユークリッド村）的库拉斯（クラース）应该知道精灵的下落。





ミラクルロ・X

流程中的第一场BOSS战，机器人的招式不丰富，普通攻击威力小，出招间隔时间也较长，有足够多的时间来进行连击；蓄力攻击威力较大，但蓄力时间太长，可以轻松防御住；飞到空中冲撞这招速度较快，而且威力也不俗，如果机器人起跳就果断防御吧。只要注意回复（把クルール的作战设定为回复优先）就没什么难度了。胜利后获得服装“ハンター”和“シスター”

ユークリッド村

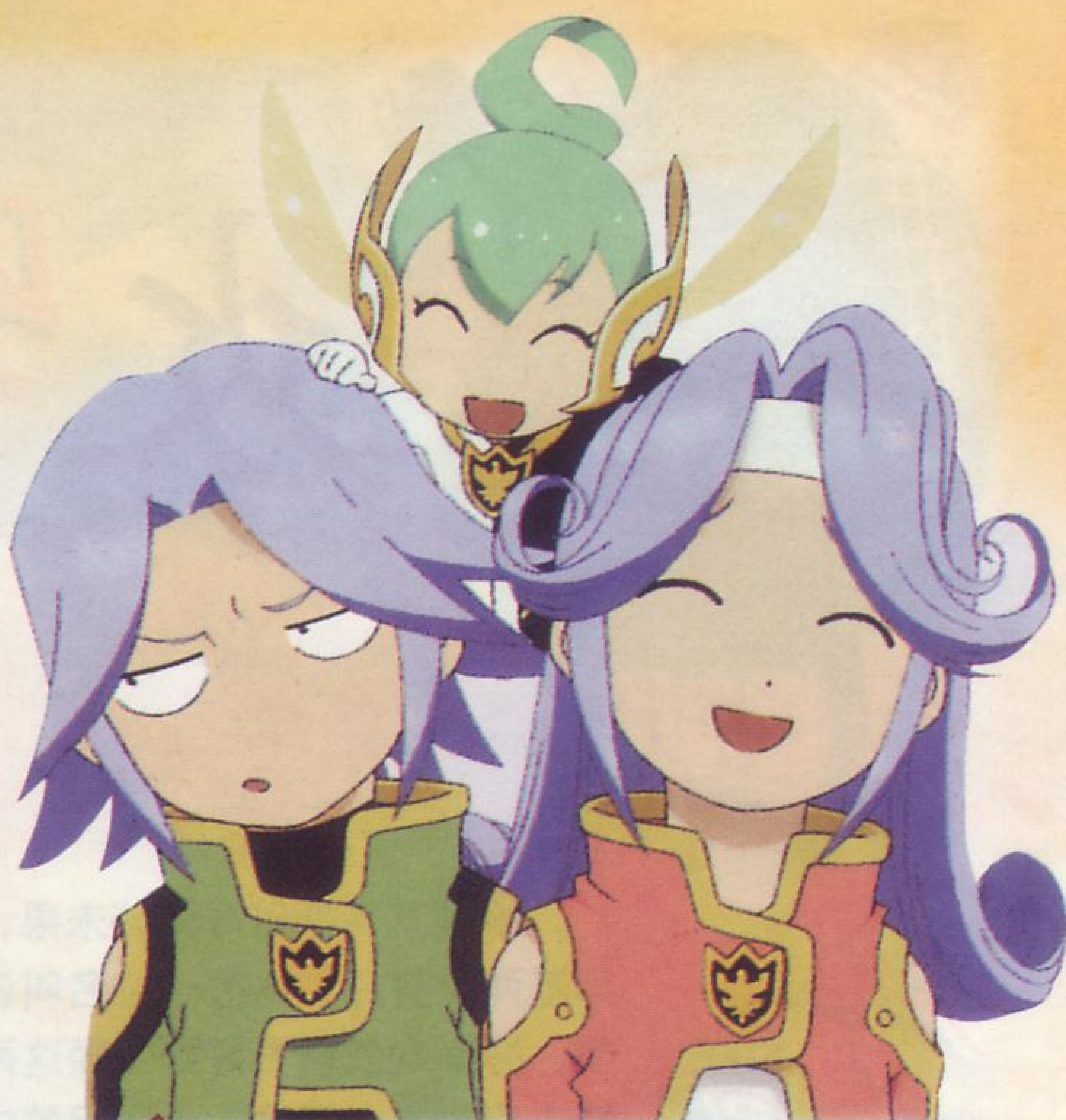
回到エトスハウス的里屋，在这里利用“太阳の绘”来到200年前。来到尤库利德村后往上走，途中遇到一个莫名其妙的厨师，在莫名其妙教会了大家做饭团后就消失不见了，也许今后在不知道什么地方还能遇见这个开朗的家伙！在右上的房子里，总算是找到了库拉斯博士，不过他却因为自己关于召唤术的论文被烧而失去了动力，草草将迪奥一行人打发走之后自己又躺在床上借酒浇愁了。虽然目前库拉斯还不愿意帮忙，但从他口中得到了火精灵的消息，反正都要借助精灵的力量，梅尔决定先把精灵带来给库拉斯再说。



砂の洞窟

在某个废材博士的唆使下，双胞胎来到了东边的洞穴寻找四大精灵之一的イフリート。1层的蓝色宝箱里有服装“シーフ”，注意回收。先往右下走来到地下3层，在这里的蓝色宝箱里拿到可以释放火焰的戒指，从现在开始在迷宫里按下□键就可以发射火焰。然后返回1层使用火焰打开地图上方左侧的机关，然后从左边的入口来到2层，在这里的蓝色宝箱里找到“熔岩のカギ”，返回1层利用火焰打开机关，接下来就可以从1层中间的入口进入，继续往前走就可以来到イフリート所在的房间，使用火焰打倒柱子搭路后就可以来到火精灵的面前，为了得到精灵的力量，惟有一战。





BOSS战 イフリート

和之前的机器人相比厉害多了，近距离释放的火焰波威力不俗，而且速度快破绽小，不容易躲开，如果不熟悉防御就用远程攻击的职业来对付吧。召唤火柱的咏唱时间较长，而且火柱发生前地面有明显征兆，可以使用防御加方向键快速回避掉。在BOSS的血不多时会使用多重火球的技能，攻击距离较长并且数量多不容易躲，一定要做好防御工作，不然被一击打掉一半的血都是有可能的。战斗结束后获得服装“斧战士”和“ランシア”。



ユークリッド村

成功与火之精灵订下契约后，梅尔一行赶忙返回了库拉斯博士的住所并将为了和精灵签订契约而昏倒在热砂洞穴的女助手带了回去。得知梅尔一行和女助手都为了自己去寻找精灵，内疚的库拉斯总算是从论文被烧的打击中恢复过来，虽然没有答应将契约戒指借给梅尔，但为了报答梅尔一行的救命之恩，他决定帮助大家去找瓦尔哈拉村（ヴァルハラ村）的学者寻找其他方法。



ヴァルハラ村



和梅尔他们的时代不同，这个时代的瓦尔哈拉是一个荒芜的村落。往右走，和桥旁边哭泣的小孩对话，结果一群人被这个肚子饿的小孩搞得晕头转向，就在这时，一个过路男子解决了大家的烦恼，而这个人正是之前在尤库利德村自称是库拉斯朋友的人，一打听才知道这人正是库拉斯要找的同伴巴吉鲁（バジル）。在库拉斯的请求下，巴吉鲁将元素之壶借给了迪奥，通过元素之壶可以吸收精灵晶核，晶核是精灵的力量之源，这样一来就可以代替契约戒指获得精灵的力量了，接下来就是寻找其他的精灵，下一个目标则是风之谷——隆瓦雷（ローンヴァレイ）。



ローンヴァレイ

刚到门口就遇到了库拉斯的熟人隆德莉奈（ロンドリーネ），和大家一阵寒喧之后加入了队伍，此时可以在菜单画面选择角色按△键与后备角色进行交换，只有前4名角色才能参加战斗。在谷A有两个蓝色宝箱，里面是服装“侍”和“格斗家”，记得回收；通过谷B进入洞窟地下1层，通过绳子来到地下2层西，用火焰戒指打碎中央挡路的石壁，往左走可以回收部分宝箱，往右走来到地下2层西，通过绳子上到地下1层后从下面的出口来到谷B，然后进入最右边的入口来到最深部，在这里找到了风之精灵。打败并得到她们的认可后，成功拿到第二个精灵晶核，不过同行的隆德莉奈胸前的戒指闪耀的光芒也越来越强烈，接下来的目标是精灵的洞窟。



BOSS战 シルフ

敌人的数量为两只，她们会交替使用物理攻击和魔法攻击，建议给全员装备上抗风属性的披风。风精灵大部分技能躲起来都很困难，如果一直防御又找不到进攻的机会，因此索性让梅尔换装成回复职业“シスター”，这样就不用担心HP的损耗了。在对付这个BOSS时推荐各个击破，可以在作战里设定同伴的进攻方式。战斗结束后获得服装“ガンナー”和“スカラー”。



精灵の洞窟

刚刚进入洞窟，妖精艾特斯就被土之精灵给掳走了，并且还拒绝身为召唤士的库拉斯的召唤，于是大家只有前往洞窟深处查明精灵暴走的原因。洞窟入口处附近的蓝色宝箱里有服装“フェンサー”记得回收，这个迷宫没有岔路，一直往前走就可以了。在地下4层时会遭遇玩弄艾特斯的土精灵并发生战斗，不过这场战斗中土精灵几乎不会攻击玩家，将其HP削减到一定程度时自动结束战斗。继续往前走来到最深部，在这里便要开始与土精灵进行正式的战斗了。



BOSS战 ノーム

土精灵的难度不高，前期只要猛攻即可，它几乎没有还手之力。当其HP被削减到一定程度后会新增导弹发射这个技能，射程远，攻击力也不弱，玩家操作的角色要尽量保持和其他角色的距离。土精灵的大部分攻击速度都不快，可以及时防御住来减轻伤害。战斗结束后获得服装“白银剑士”和“ウィッチ ”。





ヴァルハラ村

接下来就是最后一只精灵了，不过水精灵所在的浸食洞需要得到国王的批准才能进入，于是又要拜托库拉斯的好朋友巴吉鲁想办法走后门了。来到瓦尔哈拉村很快就找到了巴吉鲁，对方也爽快地答应了大家的请求。自由行动时靠近村子里三对头上有对话框的村民，从他们的对话中可以看出他们对生活的绝望，而巴吉鲁正是为了改变村子贫瘠的现状才一心致力于魔法研究。当他问到迪奥梦想的时候，双胞胎都沉默了，他们就像一张白纸，甚至连自己的身世都不知道，虽然梅尔因为这件事而伤感，但当务之急是得到最后一只精灵的力量回到自己的时代消除虹轮现象。





浸食洞

从右边的入口来到地下2层，然后在这层的左下角使用火焰戒指开启机关，之后入口处的积水就会消失。返回入口处，往左下走来到地下1层，对着宝箱后面闪光的地方使用火焰戒指打开机关后，地下2层左上的门就打开了。在地下3层先从右下入口来到地下4层，在这里可以拿到“跳跃のスキル书”，使用后可以让迪奥或梅尔永久学会这个技能。在这里打开机关后返回3层，进入上方的入口后使用火焰戒指开启离记录点较近的开关，然后再返回地下3层进入左下的入口，开启这里面的开关后返回最深部，再开启离记录点较远的机关后就可以与水精灵战斗了。



BOSS战 ウンディーネ

水精灵会带一只章鱼出战，需要优先解决掉章鱼以免腹背受敌。水精灵的攻击频率不高，而且几乎都使用魔法攻击，咏唱时间都比较长，有足够的反应时间来进行回避或防御动作。不过水精灵的魔法范围比较广，攻击力也不弱，因此要拉开与同伴的距离，然后只要注意回复就没什么难度了。战斗结束后获得服装“ランサー”和“骑士”。





エトスハウス

集齐了4只精灵后也该向库拉斯博士告别了，不过跟着大家一起战斗的隆德莉奈却提前离开了大家，原来她的目的是收集魔法能量让自己瞬间转移到达奥斯的时代准备亲手干掉魔王。返回エトスハウス的里屋调查右边的画返回现代，之后前往ヴァルハラ町消除虹轮现象，不过精灵的晶核状态力量被弱化了，无法消除逐渐扩大的虹轮，因此必须要找到发动虹轮的术者才行，想到之前刚发生虹轮现象时得到过一位专业人士的帮忙，于是大家来到オリーブヴィレッジ的上方找到了这位专业人士，不过关于术者的消息他也不清楚。失落的姐弟准备返回エトスハウス再想办法，不过当他们回到家时却遭遇了达奥斯的袭击，最后在诺纶的帮助下才逼走了达奥斯，而双胞胎也第一次见到了将他们托付给妖精艾特斯的人。之后，诺纶交给双胞胎一张新的绘图，让他们前往100年前的世界寻找元素精灵マクスウェル以找到破解虹轮的方法，并且还要求双胞胎将达奥斯的行踪告诉时空战士克雷斯（クレス）。





トーティス村

通过“星の绘”来到100年前的托蒂斯村（トーティス村），与左上角道场门口的大叔对话后得知克雷斯正在筹备军事力量准备讨伐瓦尔哈拉的暴力集团，因此短时间内见不到克雷斯，不过当对方听到达奥斯的名字时立马建议大家去找村子教堂里的另一位时空战士敏特（ミント）。与教堂门口排队的人对话后才知道原来想见敏特也不那么容易，这长长的队伍都是来排队让敏特看病的，想见敏特至少还要等9个小时。正当迪奥和梅尔争论到底应该先找时空战士还是先找元素精灵时，克雷斯的好友切斯塔（チェスター）恰巧路过并邀请两人到道场去说明想见克雷斯的缘由，在明白了双胞胎的来意后，切斯塔主动提出带两人到莫利亚坑道（モーリア坑道）去找マクスウェル。





モーリア坑道

刚刚进入就遇到魔物的袭击，击败第一批魔物后会进入捕获魔物的教学战斗并获得服装“魔物使い”，今后只要换装为这个职业就有几率捕捉战斗中身体发光的魔物，教学结束后获得道具“孤高のリング”，今后可以在菜单画面选择角色时按下START键阻止该角色进入战斗，最多可控制到只让两人参战。

首先在左上拉动机关，然后从右边的入口来到地下2层，在左下拉动机关后右边的门打开，这一层的蓝色宝箱里有服装“ペネトレイター”。在地下3层右上拉动机关后开启右下的门，在地下4层南侧用火焰戒指点燃通路旁边的烛台，在北侧左边，根据木板上的提示按“上下上下左右左右”的顺序踩地上的按钮后开启下面的门，在地下9层遇到一只口无遮拦的妖精，在这里需要先到右上去踩地上的机关后才能打开下方的门。在地下10层先踩左边的传送点，根据墙上木板的提示将对应的精灵晶核放到指定的机关上，全部放好后从右边的传送点来到元素精灵マクスウェル的面前。



BOSS战 マクスウェル

这场战斗固定只有迪奥和梅尔出战，因此建议将梅尔换成回复型职业。老爷子一开始只会使用风、火、地、水四种属性的低级魔法，基本构不成什么威胁，当他的HP削减到一定程度时会使用威力较大的四精灵召唤，一定要及时防御住这招攻击否则会有被秒杀的危险。只要拉开和回复职业的距离，让梅尔不受到攻击，就基本不用担心HP的损耗。战斗胜利后进行“OB”模式的教学，之后获得服装“グラップラー”和“重战士”，返回トーティス村之前别忘了先去最深部搜刮宝箱，有不少好东西。



トーティス村



经过元素精灵的调教，迪奥和梅尔都累得够呛，本想着回到托蒂斯村休息一下，没想到竟然遇到了克雷斯，不过他正在做最后的准备工作，繁忙的事务让他都没机会和大家好好说话。而另一边的敏特也是如此，不但肩负治疗的工作，还要负责倾听村民们的心事。为了让忙碌的两人见上一面，双胞胎姐弟打算暂时代替两人工作，虽然一开始克雷斯和敏特都不愿意，但见识到两人的实力后也就放心地幽会去了。和克雷斯对话后会发生和迪奥一对一的单挑战，克雷斯的HP很多，攻击招式也很丰富，虽然此战可以将他打败，但需要消耗的时间和道具就比较多了。无论胜败，克雷斯都会让迪奥来接替他的工作。虽然大家表面上对拯救世界的英雄很尊敬，但暗地里依旧有很多不满之处，当然这一切克雷斯都看在眼里。与入口处的克雷斯对话后便可以启程前往瓦尔哈拉了。

ヴァルハラ村

露营时，双胞胎谈起了魔王达奥斯，但从克雷斯的叙述看来这个人并不是什么魔王，只是遵循自己的信念来行动。很快就到了向瓦尔哈拉的暴力团体发动总攻的时候，进入村子后一直往上走就能遇到对方的头领ブレイナー，不过对方却操纵恶魔躲过了追捕，紧接着巡逻兵就带来了トーティス和ユークリッド有大量魔物出现的噩耗，为了封印“魔界の扉”，克雷斯和敏特决定前往12星座塔找月精灵帮忙。

12星座の塔

刚进塔就遇到了之前在莫利亚坑道那只口无遮拦的妖精。之前艾特斯就一直很在意自己不是妖精的身分，就在艾特斯苦苦追问自己身分时，在推搡中，用来盛放精灵晶核的元素之壶给摔碎了。在克雷斯的安慰下，大家还是决定先找到月精灵，也许它知道补救的方法。12星座塔每一层的构造都一样，进入最上方的门就可以来到下一层，每层的通道间都有一个怪物把守。2层的蓝色宝箱里有服装“バード”。在第6层的通道里找到月精灵，不过对方不由分说就直接向我们发起了攻击。将她打败后发现这其实是那只口无遮拦的妖精变的，在最上层找到真正的月精灵后，它将可以封印“魔界の扉”的力量交给了敏特，并且告诉迪奥失去的精灵晶核可以让マクスウェル想办法恢复。

BOSS战 ルナ



月精灵的大多数攻击为光属性，攻击方式主要为魔法攻击，因此可以在她咏唱的时候把握防御和回避的时机。月精灵前期比较有威胁的攻击方式是放出多个星星来攻击，速度快不容易防御，当HP削减到一定程度时会使用范围较大的召唤光柱攻击，此招攻击力较高，尽量不要在无防备的情况下被命中。战斗结束后获得服装“ストライカー”和“拳斗士”。

スルト深林

刚刚进入森林就中了敌人的埋伏，好在切斯塔及时赶到才避免了悲剧的发生，不过迪奥的异常举动却让众人非常担忧，最后梅尔说出了迪奥异常举动的原因，那是因为暴力组织的头目看上去很像他们之前遇到了那个全身心投入魔法研究的巴吉鲁，而本应去找元素精灵老爷子的迪奥之所以会跟随克雷斯一起来到这里，为的就是确认自己的想法。这个迷宫没有什么岔路，挡路的草丛可以使用火焰戒指消除，这里有不少宝箱藏在树的后面，大家可以多多调查。A区域的蓝色宝箱里有服装“ウォーリア ”记得回收。B区域追上了头领，在迪奥的逼问下对方终于现出了真实身分，果然和双胞胎猜想的一样，这人就是巴吉鲁。不过对方并没有解释为恶魔效力的原因，趁大家和魔物缠斗时再次逃跑了。一路追到最深处，这里的蓝色宝箱里有服装“シューター”记得回收。



BOSS战 グレムリンレアー

这只来自魔界的恶魔能力不强，物理攻击和魔法的威力都不大，再加上同伴里有克雷斯这类强力的战士，一套连招下来对方都没有还手之力。不过这家伙移动速度比较快，需要看准时机进行攻击。土属性魔法“ロックマウンテン”的威力很大，不过这招不但咏唱时间长，而且发动后土块会在天上滞留不短的时间，很难攻击到人。战斗结束后获得服装“トリックスター”和“マジックフェンサー”。

エトスハウス

被恶魔偷袭的巴吉鲁最终还是死了，面对巴吉鲁的变化和死亡，迪奥十分伤心。不过就在迪奥回到自己家的时候，蒙面男女突然出现并对梅尔发动了攻击，为了保护梅尔，迪奥最终还是选择走出房门，面对这个残酷的世界。





超古代都市トール

从蓝色宝箱里拿到可进入都市内部的卡片后，大家遇到了穿越时空失败的隆德莉奈，不过目前她依旧不愿意说出执意孤身一人讨伐达奥斯的原因。来到有很多门的房间，这里其中一个房间里有服装“剑豪”，记得回收。首先调查左下的宝箱打开右上的门，之后进入右上的门拿到主控制室的钥匙，然后从左数第二个门进入主控制室，在这间屋子的尽头遭遇光精灵并战斗。



BOSS战 アスカ

光精灵主要攻击方式为物理攻击，其中比较有威胁的招式是“真·光翼闪”，来回冲撞时全身带攻击判定，要是在角落被撞到可是会被攻击很多次的，一定要活用空中受身。HP较低时会频繁使用“真·光翼闪”，不容易攻击到它，因此抓住机会就要一口气给予它最高的伤害。战斗结束后获得服装“セイジ”

BOSS战 仮面の男、仮面の女

两人的攻势很犀利，特别是女性敌人，在HP被削减到一定程度时会使用一招类似浮游炮的技能，威力非常大，可以轻松秒杀目前的主角，因此此战的首要目标是男性敌人。当然就算本战全灭也不会影响剧情的。



トーティス村

虽然家里那几幅可以穿越时空的画被毁了，不过从阴霾中走出来的迪奥决定向时空战士克雷斯等人询问穿越时空的方法。在克雷斯的道馆里，等待着双胞胎的不但是回家的办法，而且还有克雷斯从暴力集团那里搜到了强化版精灵之壶，甚至连四大精灵的晶核也在里面，这也算是巴吉鲁留给两人最后的礼物。



忍者の里



刚离开古代都市就被一群忍者给绑架了，一番喧闹后的结果却是一场误会。不过根据忍者头领铃所说，这个时代的世界已经被魔王普鲁特（プルート）给侵略了，世界不少地方都被瘴气笼罩着，而艾特斯目前也不知踪影，大家决定返回超古代都市トール去寻找艾特斯。忍者の里的蓝色宝箱里有服装“忍”。虽然大家很努力，但最终还是没找到艾特斯，而且这里的电力系统出了问题，想要返回自己的时代首先得去找雷精灵帮忙。



ムジョルニア洞窟

进入右边的出口后铃回忆起第一次和克雷斯他们相遇的情景，在1层北侧用火焰戒指打开机关，在地下1层西侧需要先踩右边的机关后才能继续前进，从地下1层东侧往下走触发剧情，在南侧先到下方打开开关，然后用火焰戒指攻击电池就能打开上面的门了。地下2层南侧需要先开启上面的开关，然后开启左边的开关并用火焰戒指攻击电池，之后迅速进入开启的门。地下2层北侧需要从右到左依次攻击三堆电池，然后迅速进入开启的门里，这里面要面对的就是雷精灵了。







ヴォルト

此战难度不小，雷精灵的攻击力很高，魔法“サンダーブレード”的群攻效果拔群，HP削减到一定程度时还会使用几乎可以秒人的魔法“インデグニション”，因此在看到它进行咏唱时建议优先选择回避。参战角色推荐两近战两回复，并且要保证近战和回复职业的距离够远，不然会被雷精灵一招下来就只剩下玩家操作的角色。战斗结束后获得服装“调教士”和“セントバード”。



暗の神殿

打败了雷精灵不但得到了它的晶核，还打听到南方出现了精灵的骚乱，于是大家赶到了位于南部的暗之神殿，刚进神殿就发现了忍者军团派来这附近巡逻的队员的尸体，剧情后术技的操作设置增加到8个。这个迷宫里视野不好，不过没有岔路，注意回收宝箱即可，在地下第5层点亮左上和右下的开关，然后站在中间的开关上，半分钟后即可开门。





シャドー

暗精灵以物理攻击为主，不过各种招式的威力都不大，就算我方被降防后也很难对我们造成高伤害。HP较低时会频繁使用隐身后进行攻击的招式，这招会经常针对队伍中的回复职业使用，因此一定要注意回复职业的站位和血量，总体来说难度不高。战斗结束后获得服装“破坏战士”和“ハイウィッチ”，另外这里的蓝色宝箱里还有服装“モンク”。



忍者の里

虽然已经得到了雷精灵的晶核，也找到了艾特斯，不过迪奥和梅尔打算帮铃打败魔王，解除这个世界的危机后再返回自己的时代。返回忍者の里时，忍者军团也调查到了魔王的所在地，不过仅凭他们的力量无法与魔王对抗，这时隆德莉奈利用戒指的力量回到过去找来了所有的时空战士。来到魔王所在地ネルヴィの洞窟时，因为洞窟里的大量瘴气而无法前进，众人商量后决定到トレントの森找精灵王寻求帮助。





トレントの森

入口处左边和上面的路通往A区域和B区域，这两个区域有不少宝箱，B区域蓝色宝箱里有服装“キティウォーリア”。C区域和D区域依旧是收集宝箱，在E区域中央发生休憩剧情，这个区域的蓝色宝箱里有服装“ファランクス”，右边的宝箱怪会掉落库鲁鲁的秘奥义书，拿光这里的宝箱后往下走，经过F区域后来到最深部与精灵王战斗。



BOSS战 オリジン

精灵王的力量非常强大，不但有强力的物理攻击技能，还有高伤的魔法。不过相比来说，魔法攻击更让人头疼，他会使用各种属性的高级魔法，攻击范围广，攻击力也非常高，回复职业一旦离精灵王比较近就有可能被秒杀掉，因此这场战斗消耗道具是在所难免的了。为了减轻回复职业的压力，看到敌人进行较长时间咏唱时就拉开距离，其他时间就猛攻，尽量不给精灵王出手的机会。战斗结束后获得服装“黄金剑士”和“甲骑士”。



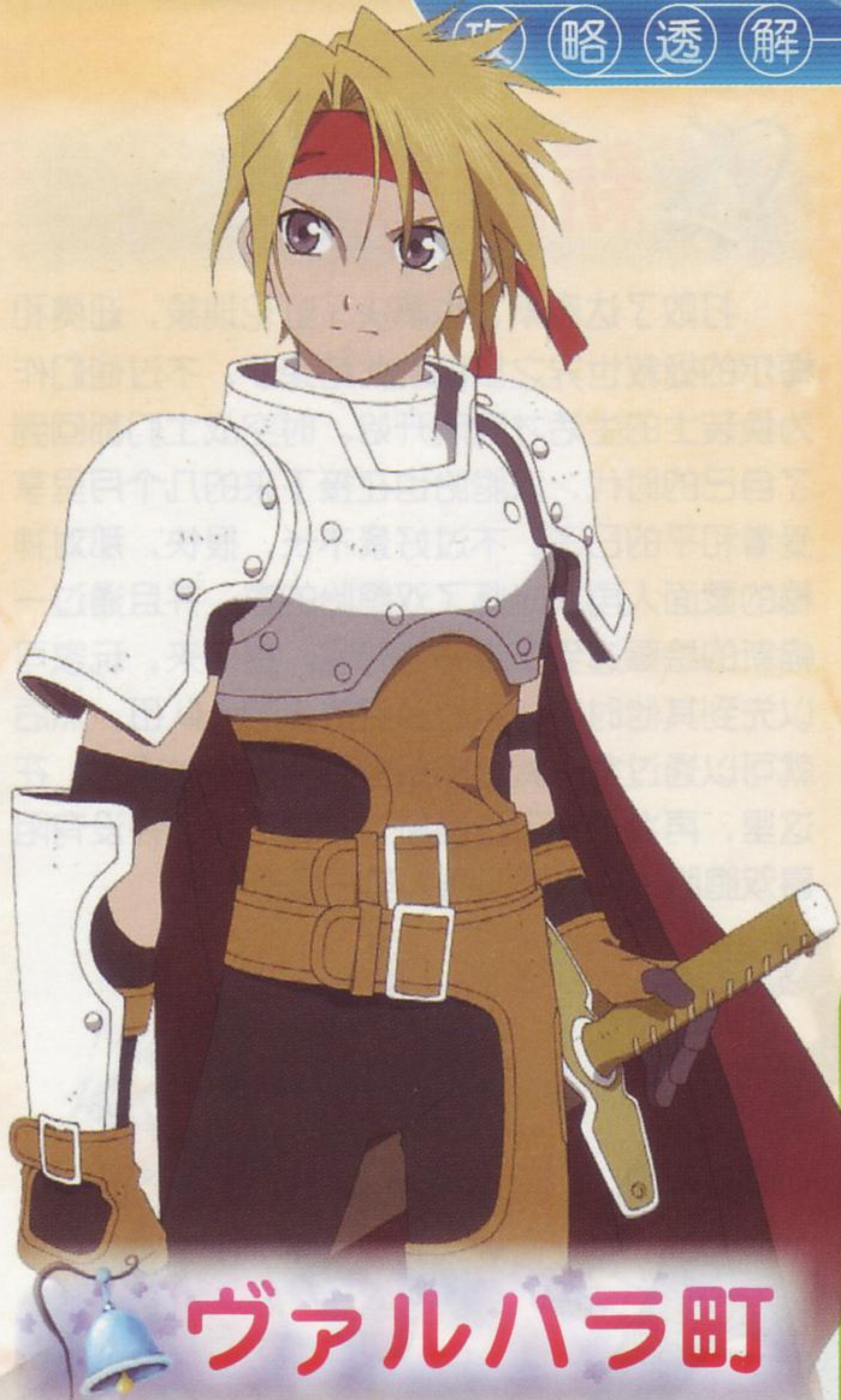
ネルヴィの洞窟

得到精灵王的帮助后，总算是不用惧怕洞窟里的瘴气了，而艾特斯也从精灵王那里得知了自己的身分——音之精灵。ネルヴィの洞窟的地图看似复杂，但几乎不管走哪条路都能到达终点。地下3层，地下5层和地下9层有记录点，地下6层左侧蓝色宝箱里有服装“ホークアイ”，地下9层的蓝色宝箱里有服装“战姬”。在地下9层需要将几个高处的石块用火焰戒指打落到低处堵住沼气并搭路，在迷宫的尽头等待我们的就是魔界之王。



BOSS战 魔王プルート

有不少技能和暗精灵类似，需要注意的是“鬼火”，不但数量多，而且还带贯通属性，就算防御住也会被打掉不少HP，优先选择躲避。在这里建议将迪奥换装成弓术系的**ストライカー**，不但可以利用射程优势来对付魔王，而且攻击还对暗属性的魔王有特效，站在远处普通攻击接特技也很容易让魔王无法进行攻击。战斗结束后获得服装“**スナイパー**”和“拳圣”。

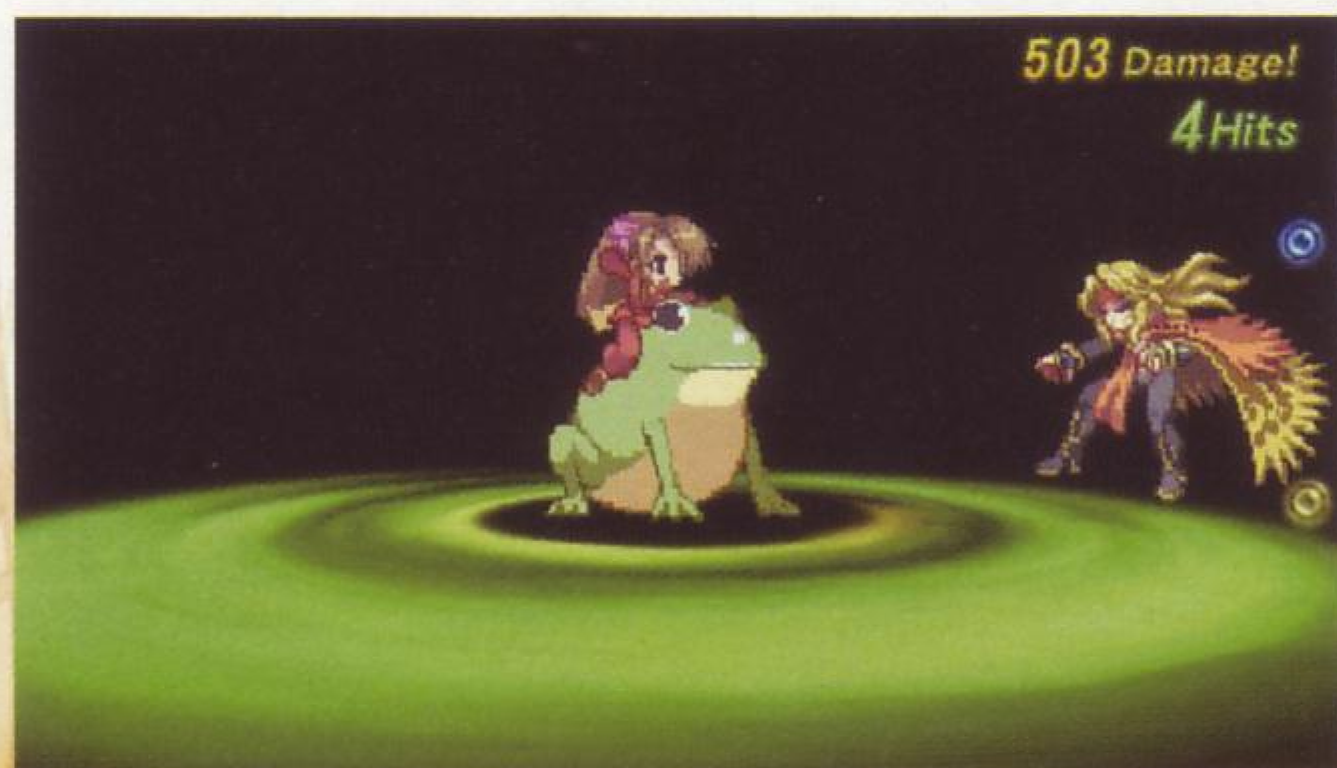


ヴァルハラ町

完成了拯救世界的任务后，双胞胎也是时候回到自己的时代解决虹轮现象了，进入超古代都市トール的时间机器后触发剧情，之后就可以回到自己的时代了。来到瓦尔哈拉，虽然在艾特斯的帮助下消除了虹轮现象，但随后而来的达奥斯却对迪奥和梅尔展开了攻击。

BOSS战 ダオス

此战隆德莉奈必定出场，达奥斯的攻击手段并不丰富，其中比较有威胁的也只有“**ダオスレーザー**”这个技能，发射出距离较长的激光，固定损失一半的HP，不过这个时候我们的回复职业应该早就将职业等级练满了，只要有强大的回复职业在场，这场战斗几乎就没有难度可言。





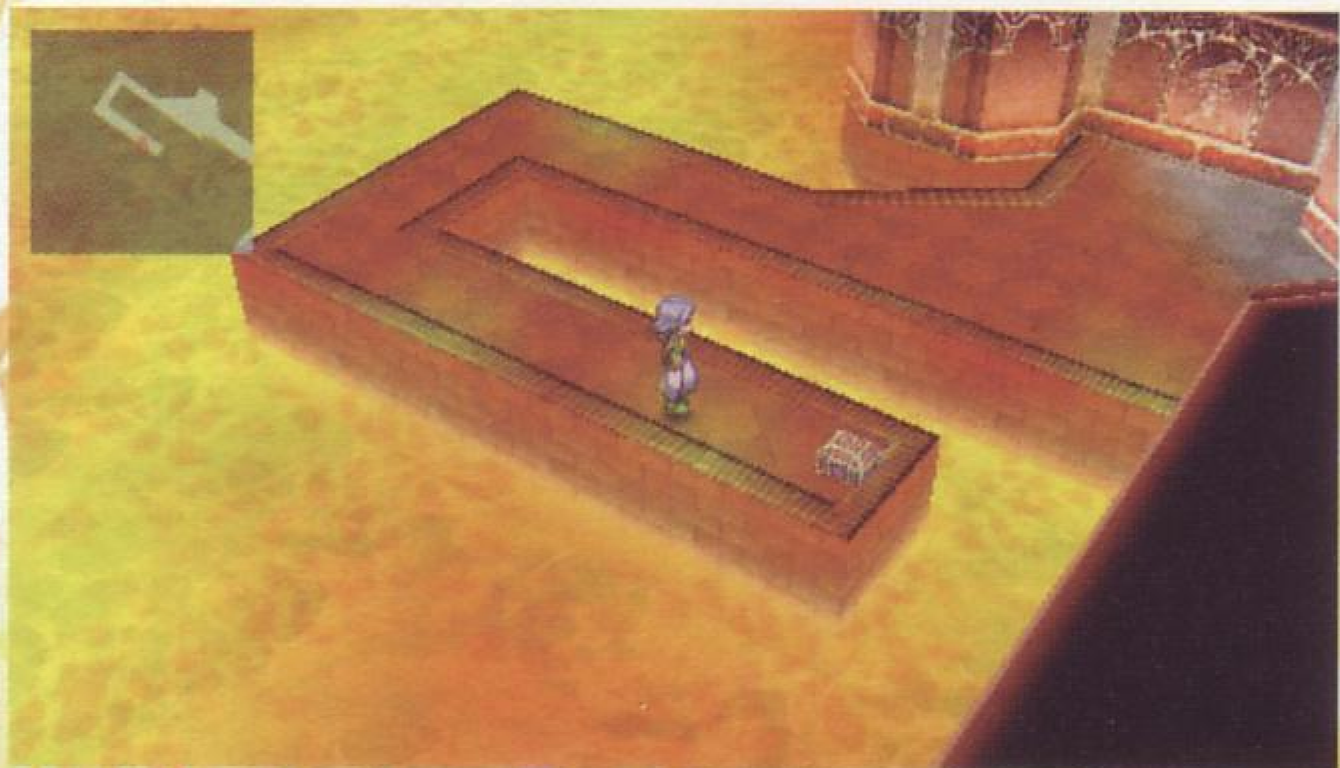
新旅程

打败了达奥斯，也解决了虹轮现象，迪奥和梅尔的拯救世界之旅就到此结束了，不过他们作为换装士的生活才刚刚开始。时空战士们都回到了自己的时代，双胞胎也在接下来的几个月里享受着和平的日子。不过好景不长，很快，那对神秘的蒙面人再次光临了双胞胎的家，并且通过一幅新的绘画逃到了未知的时空。接下来，玩家可以先到其他时空让六位时空战士加入队伍，然后就可以通过家中新增的绘图来到未知时空了。在这里，再次遇到了达奥斯，不过这次他并没有阻碍双胞胎，并且还叫两人前往焰王の楔。



焰王の楔

这个迷宫分为A和B两大区域，A区域主要是收集宝箱，从右边的入口进入来到B区域，注意踩上岩浆会扣血。B区域的4层右边房间里的蓝色宝箱有服装“ロイヤルフェンサー ”。在第5层，干掉下方和三个房间里的白色恶魔之后，最左边的封印就会打开，进去后就是与フラムベルク的战斗。战斗结束后，经过两人的解释，总算是和这里的守护者解开了误会，并且确定了下一个目的地，在离开这里时，再次遇到了蒙面男女，双方僵持时，梅尔陷入了幻觉，她看到了一个名为梅尔缇娅（メルティア）的女孩的故事，而这个女孩与自己长相相似，所有的故事就像曾经发生在自己的身上似的。





BOSS战 フラムベルク

这个BOSS的攻击手段不多，长时间咏唱后发动上级火魔法，爆炸范围较大，但可以判断法术的落点，回避起来不难，直线的火焰冲击距离不短，威力较大，发动速度也很快，不过一招下来不至死，拥有强力的回复职业就没什么好担心的。HP削减到一定程度时会追加一招把刀扔出去的技能，这招出招快，攻击力不俗，很难防御或躲避，并且HP较低时还会爆气（OB模式），尽量猛攻阻止她出手吧。战斗结束后获得服装“マスカレイド ”和“トルヴェール ”。



冰狼王の礎

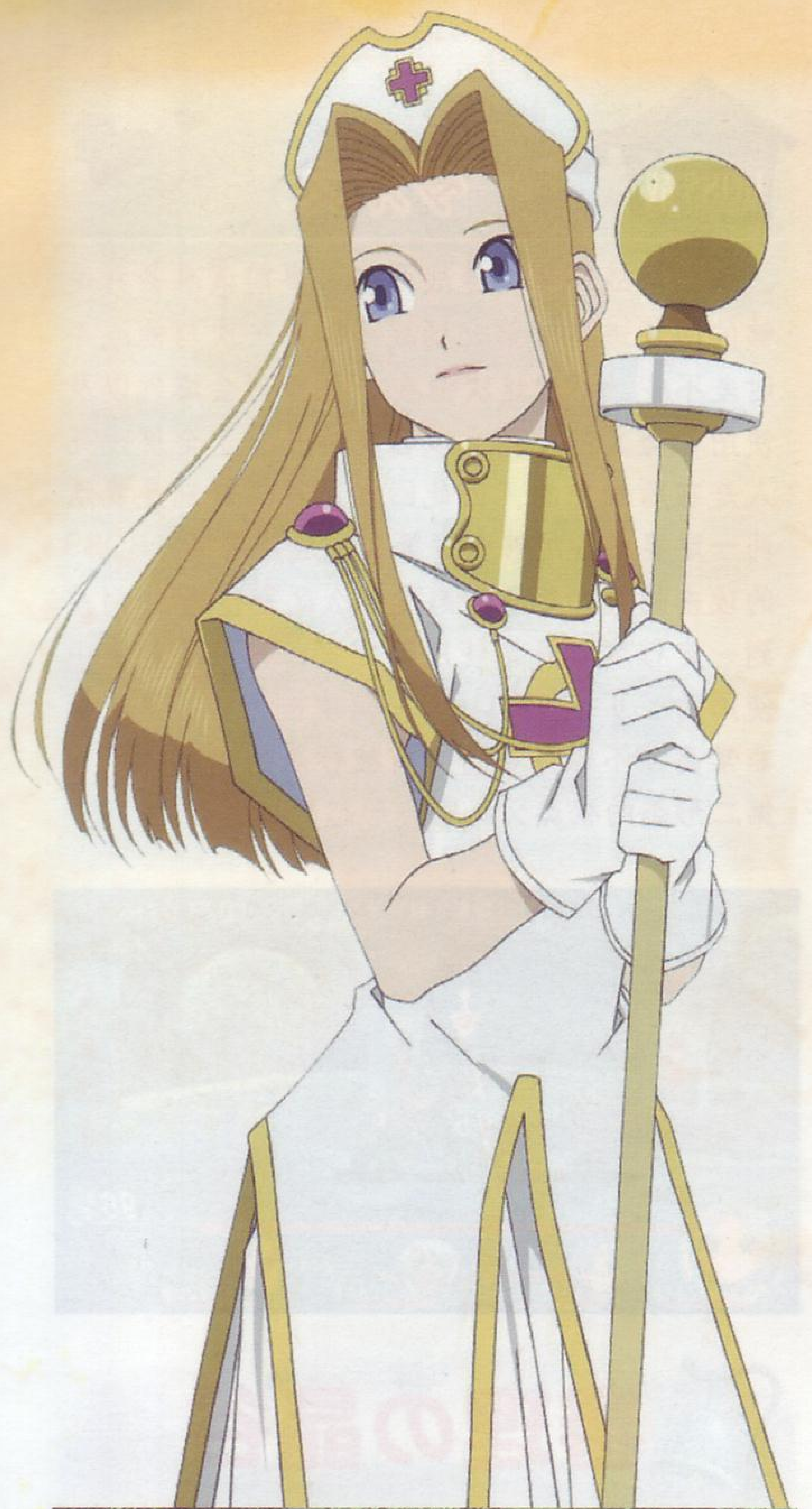
刚刚进入这里就遇到了隆德莉奈，寒暄后她也加入了队伍。一路前进来到地下3层，在这里隆德莉奈会说起达奥斯和他故乡的事。在地下3层西南区域的蓝色宝箱里有服装“アークセイジ”，通过西北区域一直往前走来到地下5层，在这里会再次触发隆德莉奈和达奥斯的相关剧情，从中间的门进去打开里面的机关后就可以开启之前4层不能通过的门，这里面的蓝色宝箱里有服装“隐密”，从上方的入口来到最深处与フェンビースト交战，之后换成迪奥进入幻觉，而和他重合的是一个名为迪奥斯（ディオス）的男子。





BOSS战 フェンビースト

攻击招式非常少，翻滚攻击没有多段判定，威胁不大，抓取技能伤害较高，但只能对单体，威胁依旧不大，能群攻的技能就一个冰之吐息，而且威力还很小，因此这一战依旧没什么压力。这个BOSS依旧会爆气，撑过爆气的时间基本就离胜利不远了。战斗结束后获得服装“剑帝 ”和“バトルマスター ”。







ウェーランド平原

看似地形复杂的地图，其实只要一直往右上的方向前进就能来到迷宫的终点。在途中，隆德莉奈又给双胞胎讲述了自己与达奥斯在一起生活的故事。挡路的草丛依旧可以用火焰戒指烧毁掉，北侧A的蓝色宝箱里有服装“ドラグーン ”、最深部中央的蓝色宝箱里有服装“魔操士”，在最深部的右侧就是和イシュラント的战斗了。打倒这只怨气十足的怪物后，迪奥受怨念的影响又出现了幻觉，在幻觉中提到了一个名为ロキ魔科学研究窟的地方，于是迪奥决定去那里寻找线索。



BOSS战 イシュラント

这条龙一开始只会用攻击范围不大的落地和吐息来攻击，几乎不具威胁，HP削减到一定程度时，会追加一招“ワイドブレス”，在自身周围放出多次攻击判定的火墙，攻击力很高，不过有攻击前兆，要尽量避开这招。战斗结束后获得服装“ビショップ ”。



ロキ魔科学研究窟

门口的五个小房间里调查坟墓后都会触发战斗。下楼来到地下5层，使用火焰戒指点燃左侧的烛台，在地下7层入口处点燃第二个烛台，在地下11层点燃左侧的第三个烛台，最后在地下12层下方点燃最后一个烛台便可以解开入口处大门的封印，这一层上方的蓝色宝箱里有服装“圣骑士”，入口处大门里的蓝色宝箱里有服装“バキュラ”和“忍头”。在最深部将ジェストーナ击败后，梅尔又陷入了幻觉，这次看到的是自己利用魔科学武器的事。





BOSS战 ジェストーナ

非常难缠的一个敌人，会各种地属性魔法，上级地魔法攻击范围很大。将HP削减到一定程度时还会使用“大地の怒”，此招为全屏攻击，站在地上的人都会受伤，因此看到BOSS起跳后就要马上进行防御，另外一招“贵样らなぞ”为攻击距离几乎为全屏的冲刺，此招攻击力相当高，如果BOSS爆气后疯狂使用这招极有可能被全灭，提前做好防御工作吧。



グリトニル山岳

在这里，映入大家眼帘的是一片灰色，而此时达奥斯也出现并说了一堆莫名其妙的话，看来这里就是在幻觉中所说的那个他们拼死都要保护的地方——德里斯·卡拉恩（デリス·カーラーン）。从下层B往左走，在地图上显示有入口的地方使用火焰戒指就能发现入口，从下层E左上的入口（依旧对地图上有路的地方使用火焰戒指）来到上层C，在这里隆德莉奈终于交代了挂在她胸前的戒指的来历，原来这是达奥斯送给她的生日礼物，由于她对达奥斯有着特殊的感情，因此想通过自己的力量感化这个不达目的不罢休的男人，这也就是她不断追逐达奥斯的原因。继续往前走来到山顶，打败突然袭来的ビッグアイ后迪奥和梅尔又陷入了幻觉中，这次看到的情景是迪奥斯失去抚养自己长大的将军后，失去理智贸然发动魔科学兵器，最终导致德里斯·卡拉恩，导致这个星球的能量被吸干。不过迪奥将这一切归结于战争的后果，诺纶为了审判二人的罪恶，赋予了他们第二次生命，也就是现在的迪奥与梅尔。

BOSS战 ビッグアイ

这个球状物以魔法攻击为主，会使用各种属性的魔法攻击，比较有威胁的是喷火和瞬移之后发射激光，这两招攻击都具有多次攻击判定，一旦被击中就无法进行防御或回避了，不过瞬移后我们可以根据BOSS面朝的方向来进行回避。爆气后，瞬移后发动激光这招的威力和范围都变大，此时不要和BOSS硬拼，撑过这段疯狂期再说。

ダオス城

找到沉睡在城堡中的达奥斯是双胞胎接受审判前要做的最后一件事，进入城堡后往上走，用火焰戒指攻击尽头的机关，然后从右边的入口进入，在8层的南侧和北侧消灭全部4只地图上可见的敌人后最左边的门开锁，进去后会遇到シルバーバーグ，与他的战斗难度不高，也就是比杂兵稍微厉害点的中BOSS。从11层西侧往左下走来到11层南侧，启动左侧的机关，然后返回西侧进入右上的门，从东侧一直前进来到18层。接下来就只有一条路了，来到顶层要面对的就是为了自己的星球不顾一切的达奥斯。

BOSS战 ダオス

这场战斗需要连战两次，事前请准备好足够的回复道具。第一场战斗和第一次与他战斗时差不多，不过这次他在HP不多时会爆气以及使用秘奥义，秘奥义攻击范围几乎是全屏，死人是在所难免的，因此回复道具，特别是复活药一定要准备足够多。第二场战斗前期，BOSS的攻击招式和第一形态没什么区别，当HP削减到一定程度时开始使用新招式，其中跳到空中使用的"リコールレーザー"攻击力和连击数都非常高，不躲开或防御有被秒杀的危险，另外第二形态的秘奥义比第一形态更加厉害。



審理の晶谷

入口处和地下2层西侧各有一个机关，地下2层东侧有两个机关，都需要用火焰戒指攻击机关后搭路，不管走哪边都能来到地下3层，继续往前走来到一个有镜子的房间，将迪奥换成斩刀系，梅尔换成魔术系的职业再调查镜子就可以被传送到另外的地方。通过第一审判后又遇到镜子，这次需要将迪奥换成轰斧系，梅尔换成法术系，通过第二审判后的镜子需要将迪奥换成兽操系，梅尔换成骑士系，之后就没有岔路了，看完三段剧情后，在地下8层与接受审判，与自己战斗。凭借换装士的力量和自身的努力，双胞胎最终肃清了自己过去的罪恶，不过当过去的自己消失之时，双胞胎两人也离离开这个世界不远了，不管这次的结果谁输谁赢，他们最终都会消失，也许这就是毁掉一个星球，牺牲掉十亿人姓命的代价。



BOSS战 ディオス、メルティア

依旧是十分难缠的两人，**ディオス**的招式和之前相比有所变化，速度快、攻击力高，千万不要和他硬碰硬，寻找出招的硬直时间再攻击比较保险；**メルティア**的招式变化不大，之前那招浮游炮的攻击力依旧变态，不过这招在HP较多的时候几乎不会使用，因此我们要用最快的速度干掉**ディオス**，最后再来慢慢围攻**メルティア**。**ディオス**的秘奥义威力不算高，并且是单体攻击，不具备威胁；不过**メルティア**的秘奥义就比较厉害了，尽量远离她吧。



虽然已经逃脱不了消失的命运，但两人还是决定前往迷宫最深处接受诺纶的审判，先往回走，踩地下8层路上的绿色机关，然后返回第一审判中央有许多宝箱的地方，打开这里的机关，这样就可以通过虚空空间，最终来到诺纶的面前，虚空空间几个区域的宝箱可以通过调整纹章来变换不同的道路取得。

BOSS战 ノルン

ノルン共有两个形态，第一个形态以魔法攻击为主，其中"**アスティルベ**"放出的带攻击判定的球体较多，一定要提前防御，其他招式就基本不构成威胁了。这个阶段的秘奥义攻击范围为自身周围，威力十分大，因此建议一轮攻击后就暂时远离她，争取不给回复职业增加压力。第二个形态的**ノルン**攻击招式非常丰富，魔法为召唤各属性精灵出来攻击，每种魔法的攻击力和攻击回数都非常可观，尽量不要被打中。其中"**サテライトスォーム**"这个技能附带停止效果，"**ヘキサソーン**"这个技能的威力很高，而且在光球消失以前很难对其进行近身攻击，秘奥义"因果报应"的威力非常大，中招的结果基本就是倒地，要点还是要与她保持距离，找准空隙来一套连招。

看完片尾曲后存档，之后就可以进行二周目游戏了。二周目继承勋章、战斗指南书、已开启的密码（部分密码请参见本辑的"火热秘籍"栏目）以及"UNKNOWN"难度，另外还可以通过消耗GRADE点数来换取更多的继承要素。

玩后感



游戏里的职业非常多，几乎每个职业都有自己的一套打法，并且各个职业都有自身的克制和弱点属性，想轻松打败敌人，只练习一个职业是远远不够的。另外本作的隐藏要素相当丰富，由于时间和篇幅关系，这些研究内容将在下辑为大家奉上，敬请期待。



厚而无形，黑而无色

——解析游戏厚黑学



专题企划 SPECIAL FEATURE

文 鲁俊　编 白菜　美编 紫血漪

什么是厚黑学？

如果要用最简洁的语言来概括厚黑学的精髓，那么“面厚心黑”这四个字足以。这种学说对古代中国的封建伦理和圣贤进行了无情的揭露和批判，把封建专制统治者们给历史烙上的仁义道德都涂鸦掉，声称历史上的名人大都靠着自己的“厚黑经”来成就伟业，并用充分的例子举证历史人物的厚薄与黑白如何影响他们的成败。当然，厚黑学从某个角度反映了人类黑暗自私的一面，然而也反映了国人的处世之道，有不少人并不赞同厚黑学的思想，并提出了“薄白学”进行反击，但效果不甚理想，大多数学者还是接受了“厚黑”这个概念。后人争相研究这门学问，也是因为他们在为人处事方面受到了厚黑学的启发，并更新了以往的观念，从而真正使自己增长了能力。

扯了这么多只是为了让之前没有接触过厚黑学的读者们有一点少许的了解。厚黑学的内容是非常宏博的，涉及文学、哲学、政治、经济学、心理学、社会学等诸多研究领域。作为一名玩家，我们也时刻生活在厚黑学的氛围下。游戏剧情中角色之间的明争暗斗，尤其是不少主角的厚黑之道成就了一个个经典的剧本；游戏文化中涉及历史人物的厚黑事迹，是鲜活而真实的厚黑写照；游戏厂商之间的名利斗，更是游戏厚黑学中的典范，经典事例不胜枚举；SPG和FTG等竞技游戏中玩家心理的变化和对大局的掌控也是一种厚黑表现……此文主要从厚黑学的角度出发，来分析游戏文化和与游戏相关的新闻趣事，希望在大家在阅读本文的同时可以受到一点点的启发，如果能产生对厚黑学的强烈兴趣而开始发奋研究的话那笔者就算超额完成任务了（笑）。

游戏文化篇

有人称游戏是第九大艺术，是因为游戏文化博大精深，游戏本身所体现的文化信息丰富，包含了现实生活中的八大艺术元素：绘画、雕塑、建筑、音乐、文学、舞蹈、戏剧、电影。有句老话："娱乐参妙理，游戏悟人生。"信息量丰富的游戏文化中关于"厚黑学"的题材自然不少，下面我们就来领略其中一二吧。

亦糊涂亦聪明，可谓厚黑之流

通过玩游戏对日本历史产生兴趣的玩家想必有不少，笔者就是其中之一。从早年的《太阁立志传》、《信长的野望》到后来光荣的经典作品"《战国无双》系列"，还有Capcom顺应大流推出的恶搞割草游戏《战国BASARA》，都是以日本战国历史为背景制作的。这些游戏都凭借与日本历史的融合让玩家感受到超强的代入性，而游戏本身的耐玩性也使得这些游戏的续作层出不穷。其实日本历史上动荡坎坷的时期，并非只有战国时期。镰仓时代、南北朝时代、明治时代都有很多英雄事迹值得后人称道，但有关战国和江户时代的人物事件却最富有戏剧性，最让人流连忘返。这个时期日本将领人才辈出，每个国家的大名（日本古时封建制度对领主的称呼）都个性鲜明面厚心黑，他们勾心斗角尔虞我诈，演绎出一本战国时期的厚黑全书。而在当时最著名的人物中，名号最响的应该是织田信长。





▲来自《战国无双》中的信长相貌堂堂。

貌似愚人者并非愚人，被愚者本身才是愚人。其实在很多情况下，最高智慧在于显得一无所知，通俗来说就是，你不是白痴，只是假装而已。超凡的智慧对于普通人并不是非常重要，疯人根本不注重理智，很多时候，如果我们要得到别人的尊重甚至敬重，我们就需要学会掩饰自己的聪明而假装糊涂。织田信长便是这种人，他是人龙中的愚人，愚人中的疯子。

织田信长，这个被称为"魔王"的男人如今常被大人们当作最恐怖的鬼怪来吓唬自己调皮的孩子，然而当信长还是个孩子的时候，他却被称作是"尾张的大傻瓜"，而且是全国闻名的那种傻瓜。信长出身名门，他爹是有"尾张之虎"称号的织田信秀，因为是长子，信长自小便被确立为织田家业的继承人。但是拥有显赫身世的信长却整天衣衫褴褛地和城中一些平民的孩子一起玩耍，并时常做出一些荒诞不羁的行为。在当时，很多人，甚至连织田家的重臣都无法预料到织



田信长将来会成为一个人们谈之色变的战国末期最强大名。事实上，并非是织田信长真的傻——恰恰相反，他非常的聪明，从他带军打仗时各种出其不意的战术，治国方针中理性的外交手段，都能看出他智慧非凡。别人眼中的信长少年时期的“傻”，事实上是对当时战国时代君臣混乱，制度落后状态的不满。他的父亲织田信秀中风而早死，全家上下举办盛大的哀悼仪式来表达自己对主公离去的伤感之情，但信长却没有出席。这并不是因为他对自己父亲的逝世感到无所谓，而是看穿了家臣们的不和。父亲死后，他们表面上一起哀悼，背地里却开始盘算怎么谋权篡位，这时的信长脑子里面算计的是怎么平复即将掀起的风波，而非哭哭啼啼地参加有名无实的追悼会。果然没过多久，织田家的亲族调转枪头争夺信长的位置，而昔日的“尾张大傻瓜”却轻易地将这些反动势力镇压了下去。其实，信长小时候的行为在当时的人看来是怪异的，但仔细斟酌就不难发现他的“傻”行为为以后征战日本打下了坚实的基础：儿时喜欢摆弄破铜烂铁，是因为自小对铁炮这种武器感兴趣——当时铁炮刚传入日本，而当信长长大后南征北战之时，铁炮则是他的部队中敌人都惧怕的武器；幼年的伙伴身份低贱，也许这在信长看来并不是问题，就连当时作为人质寄宿在信长家的竹千代（德川家康的幼名）都是信长最要好的朋友之一，而后来，德川家康则成了织田信长最得力的盟友。

“尾张大傻瓜”的岳父斋藤道三在会见了自己的女婿之后才明白织田信长并非傻瓜而是奇才。斋藤道三是大国美浓国的大名，有权有势，因为结盟关系才将自己才貌双全的女儿归蝶嫁给“尾张大傻瓜”。在织田信秀死后，道三突然决定与新任家督的织田信长于富田正德寺见面。道三计划如果信长真的是傻瓜，则将他就地杀死。故意早到的道三走到附近民家等待信长的到来。不久信长带铁炮队及长枪队各五百人赴会，身穿一贯的奇装异服。道三见后大为开心，并说：“呜呼！此子真无用矣！”但到了正德寺之后，道三大为震惊——信长以端庄礼服等待道三，令道三佩服不已。据说道三在此次会见中，常称信长为“贤婿”、“爱婿”，更在会后与重臣说，我等今后都要为信长牵马了。由此可见道三对信长评价之高。

相关游戏介绍

光荣公司出品的“《信长的野望》系列”是以织田信长为卖点的游戏作品。游戏名虽然以信长命名，但游戏方式与“《三国志》系列”相当，可以选择战国时期各国大名进行游戏。1983年，自光荣在PC上发表了系列第一作开始，各个平台上都陆陆续续出现了相关作品，时至今日，这个系列发表了20余部作品。随着科学技术的发达，作为游戏封面人物的织田信长也是越来越帅了。也许有玩家会奇怪，如此单一的SLG游戏为何能推出这么多作品，竟还有这么多死忠为其埋单。没错，固然光荣制作SLG的火候已经相当了得，游戏题材本身的魅力也不容忽视，玩家能够化身“魔王”来征服日本的快感是相当愉悦的（历史游戏题材不需要交版权费，是不是美了光荣了）。掌机上的代表作应该就属“《信长的野望 DS》系列”和《信长的野望 天翔记》了。前者在NDS上陆续推出，是PC时代的复刻版，画面处理相当干净，还用了淡淡的水墨渲染，充分利用NDS的触摸功能，地图画面的触摸操作相当流畅，基本上不用按键了。游戏中的音效还是一如既往地出色，对游戏的烘托恰到好处，另外游戏还包含了大量的历史事件需要玩家去探索，相当耐玩。后者《信长的野望 天翔记》也是PC版本的复刻版（光荣貌似很喜欢用这种不动脑筋的体力活来赚钱），游戏总体来说还是FANS向，质量不算上乘，本作只是打着《信长的野望》的旗号为光荣在PSP平台争得一杯羹。



厚黑宝典

织田信长的厚黑在于收敛了自己的智慧，只让人看到他的疯癫，当别人以为他真是个傻子的时候，后发制人，掌控大局，这招在背信弃义、毫无秩序的战国时代相当奏效。人有聪明糊涂之分，而糊涂又有真糊涂和假糊涂之分。真正聪明的往往表面上假装笨拙，这其实就是人生的智慧，所谓的“真人不露相”就是这个道理。郑板桥老先生有句名言：“聪明难，糊涂尤难，由聪明而转入糊涂更难。”人若是真正领悟了糊涂的奥妙之后，在事业和人际关系方面都能得到一个很好的提升。这是一种做人的境界，也是生活中的奥妙之处。

能屈能伸，百折不挠



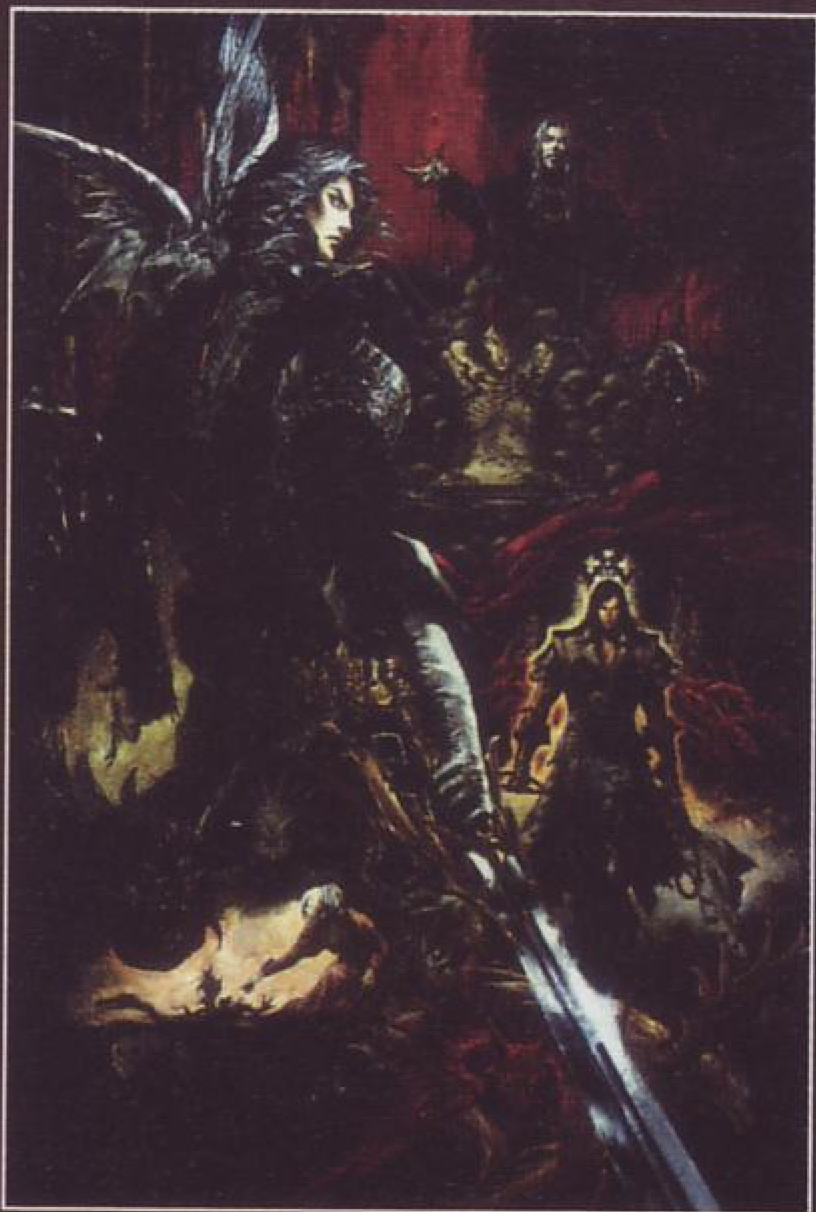
德拉古拉作为吸血鬼家族的明星，经常活跃在各大动作游戏的BOSS战线上，其标志性的白头发，黑斗篷，俊朗沧桑的脸庞和浑身散发的贵族气质不断给他在游戏中的能力值加分，不少玩家对这个外貌与性能皆有的BOSS钟爱有加。而且不仅在游戏中人气旺盛，银幕上的德拉古拉也是一名走红一线的恐怖明星。提到德拉古拉，玩家大多都会先联想到中世纪欧洲的古典城堡，盛满鲜血的酒杯，变身成巨大魔兽……当然，这些给玩家留下印象的画面都是拜“《恶魔城》系列”所赐，让我们反复温习。就算是大魔头也不是凭空就蹦出来的，德拉古拉也有自己的前世，他的全名叫弗拉德·则别斯·德拉古拉，是出生于瓦拉基亚公国（现罗马尼亚）的王子，一生骁勇善战，曾率军两次大败入侵的奥斯曼土耳其帝国，最后自己战死在最前线。

德拉古拉曾经在1442年至1448年因为政治原因被送往奥斯曼帝国作为人质。奥斯曼帝国可不是什么大义仁慈的国度，他们会对人质进行百般的凌辱与虐待。这段在土耳其的囚禁经历无疑在德拉古拉的成长轨迹中留下了难以磨灭的印记，他在那一时期产生了对生命的悲观情绪。这段期间内，不仅周遭是充满敌意的险恶环境，其父与兄长被叛变贵族暗杀的消息也相继传来——亲人的死讯在心灵上深深地折磨着他，敌人的虐待在肉体上让他痛不欲生。换做是其他人，早就不堪忍受而自尽了，而年轻的德拉古拉为了自己的国家，摆出一副“厚脸皮”，暂时任你凌辱，等回国了之后再来找你算账。终于，十七岁时他在土耳其苏丹的支持下率军打回瓦拉其亚并夺回政权。从阶下囚再度回到国王的位置，儿时囚禁时的卑微感让他对犯罪暴行深恶痛绝，于是用最严厉的穿刺刑（将活人钉在削尖的木桩上直到死亡，尸体腐烂）来对待罪犯和敌人，他也以严酷的统治远近闻名。



▲以血腥的穿刺刑使敌人闻风丧胆的老爷子。

相关游戏介绍



继《恶魔城 月下夜想曲》发表之后，系列的FANS数量越来越多，而后此经典的2D动作游戏系列，基本将主平台锁定在了掌机上，GBA上的《月轮》，《白夜》和《晓月》评价一个比一个好，进入次世代掌机时代，NDS上又逐年推出《苍月》，《废墟的肖像》和《被夺走的封印》，就连PSP上的重制版《血轮》也大受好评。但不得不承认，经典的“《恶魔城》系列”的2D游戏方式可以继续挖掘的东西太少了，尽管Konami每年都在游戏收集要素上下足功夫，依然不能满足玩家们日益增长的胃口。同样的城堡，同样的怪物，同样的BOSS德拉古拉，究竟100年复活一次的德拉古拉伯爵还能吸引多少玩家将讨伐任务继续下去，就要看Konami的努力了。



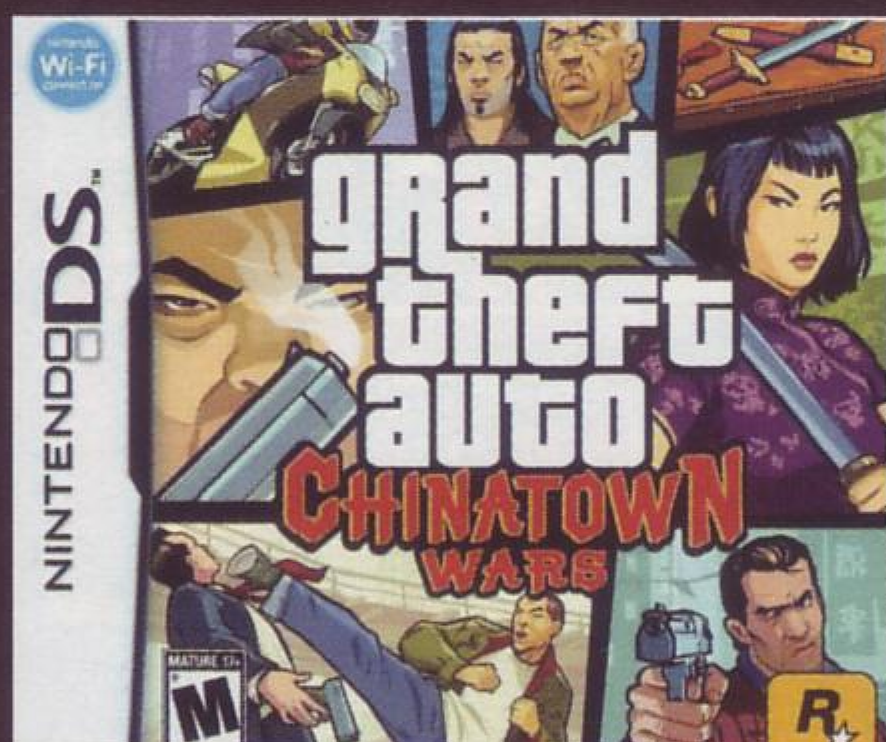


《横行霸道 唐人街战争》的主角李黄的自由城经历也相当坎坷。年纪轻轻的就死了爹，而他的爹还是黑帮老大。照理说，爹死了这老大的位置应该是子承父业，但莫名其妙地让李黄的叔叔肯尼抢了老大的位置，自己还得为其卖命。李黄自然不想做个不明真相的群众，但自己叔叔的势力又很庞大，只好退一步屈居自己叔叔的麾下。有句俗话：出来混，迟早是要还的。然而事情并没有这么简单，肯尼叔叔给李黄的任务全是有生命危险的，他在执行自己的第一个任务——“将传家宝剑运送给肯尼”的时候遭遇埋伏，不仅宝物被抢，李黄太阳穴被子弹擦伤，还被对方丢入大海。好不容易捡回一条命，但丢了宝物，完不成任务的李黄仍然身处险境——在黑社会圈中混，完不成任务可能就被毙了，更何况还丢了这么重要的宝物。最终李黄冒着生命危险，还是回去见了叔叔肯尼。好在肯尼并没有直接要了李黄的命，但是没有好脸色给他看。接下来又是无数走钢丝般的任务交付于李黄，我们的主角忍气吞声，一边帮自己的叔叔完成要命的任务，一边寻找着自己的杀父仇人。结局大家显然都知道了，肯尼就是杀害李黄父亲的凶手。李黄最终替父报仇，干掉了谋权篡位的叔叔。李黄的事迹告诉我们，身处敌强我弱的境遇时，一定要学会能屈能伸，百折不挠，这样将来才可能有更多的机会翻身。



相关游戏介绍

NDS上推出的这款《横行霸道　唐人街战争》采用俯视视角画面经过卡通渲染，因为之前的GBA上推出类似的《横行霸道》作品并未受到好评，所以本作在发售前并没有受到多少追捧，但游戏的素质出乎大家的意料。著名游戏评价统计网站metacritic收集并公布的媒体综合评价中，本作获得了5个专业媒体的满分评价，并且以平均分95分的成绩成为DS平台罕见的超高分游戏。虽然因为机能原因，2D画面会不如逼真的3D，但动画渲染的画面看上去也很舒服，而且比第三人称的视角看到的场景广阔得多。加上DS的触摸功能让游戏在细节上更加完美，总之这是一款玩家们应该去尝试好游戏。



厚黑宝典

能屈能伸，百折不挠。其实屈辱和困难只是暂时的，短暂的苦难是为今后的道路积累宝贵的经验，为了面子不能忍受一时的屈辱便不能让自己的目标实现。能屈能伸亦是一种远见，确信将来能够将屈辱化为前进的动力，从而获得成功，德拉古拉的前世和李黄的今生很好地印证了这一点。

故作深沉，藏而不露



▲《大蛇无双》中的诸葛孔明。

魏国派司马懿进攻蜀国街亭，诸葛亮派马谡驻守失败。司马懿率兵乘胜直逼西城，诸葛亮无兵迎敌，但故作镇定，大开城门，自己在城楼上弹琴唱曲。司马懿怀疑设有埋伏，引兵退去。等得知西城是空城回去再战，赵云赶回解围，最终大胜司马懿。当时诸葛亮城中的百人杂兵面对司马懿的精兵十五万，换作其他人看到这种兵力差距早都吓得屁滚尿流了，更何况在这个时候逢场作戏。孔明同学却能故作深沉地带着两个童子，点上一炷香，在城楼上面敌弹琴，使敌人疑中生疑，不敢断然进攻。诸葛亮使用空城计解围，就是他充分地了解司马懿谨慎多疑的性格特点才敢出此险策，又由于诸葛亮平生带兵打仗都很谨慎，不曾冒险，将自己大胆的一面藏了起来，而在这关键时刻却刚好能派上用场，救了他一命。


▲初出茅庐前便享有“得卧龙可安天下”的极高评价。

诸葛亮在很多领域都有造诣，他上晓天文下知地理，琴棋书画样样精通。后人评价诸葛亮是三国时期伟大的政治家、战略家、发明家、军事家，另外他还极善于研究人们的心理，可谓是一位古代的心理学家。


▲千古绝唱空城计。

相关游戏介绍



2005年在GBA上发售的《三国志 孔明传》是《三国志 英杰传》的系列作品，作品是围绕诸葛亮的一生展开的。本作是复刻当年在PS上发售的《三国志 孔明传》，和大多GBA游戏一样，本作也非常容易上手，采用角色扮演和策略相结合的游戏方式新颖有趣，但限于GBA卡带的容量较小，一些精美的CG被砍掉了，不得不说是一大遗憾。但作为一部创意SLG游戏，本作还是相当耐玩的，顺便提一句，本作的结局是诸葛亮六出祁山大败司马懿攻下洛阳光复汉室，少许填补了历史奇才的遗憾。



厚黑宝典

深沉是一种内涵，一种气质。性格沉稳，遇事不外露的人被看做是深沉之人。就算沉稳不是自己的本性，到关键时刻故作深沉隐藏本性，也能收到意想不到的效果。作为厚黑之人，应懂得当自己的力量处于弱势时，比如兵力不够多，威望不够高，能力不及别人的情况下，做到故作高深，藏而不露则能将自己保护起来，等时机成熟再奋起反击。

业界篇

与人为善，成人之美

游戏界商家之间竞争的激烈程度我们是有目共睹的，但是有竞争总会分出个高下，而处于劣势的一方没有必要固执的赌上所有资本去拼命。有些竞争是必须的，有些竞争是可以放弃的，该放手时就放手，今天我们成就他人之美，明天他人就会为我们开辟一条道路。

90年代末期，由任天堂的GameBoy游戏机掌控多年的游戏市场面对多个对手的挑战，其中，最强劲的便是Bandai公司出品的WonderSwan。WonderSwan（以下简称WS）有个美丽的名字“神奇天鹅”， 她是Bandai及Koto研发的便携式游戏主机之一，于1999年由Bandai发行，与同期SNK推出的NGPC及任天堂的GBC竞争，半年之后也推出彩色版本的WonderSwan Color，虽能与原有的WS兼容，



▲『神奇天鹅』也是一部很好的掌机。





▲GBA一家独大的时代，神作也是层出不穷。

但不少游戏卡带均只支援WSC，不能在黑白版本的WS上执行，这成了该主机的一个硬伤。WS主机本身是具有很多亮点的，如主机颜色齐全，采用创意的横竖两种玩法相结合，机能强劲，更有玩具动漫厂Bandai丰富的动漫题材游戏支撑。WSC的冲击确实给老任带来了危机感，但是GameBoy已经先发售好多年，打稳了根基，在主机销量和软件销量上远远超过了WS家族，拥有了数量庞大的玩家群，老任更是在2001推出自己的掌机新一代掌门人GBA，继续蔓延掌机战火。不过Bandai并没有继续跟任天堂死磕下去，毕竟大环境在那里摆着，没必要拼了老命和任天堂争夺一个自己并不擅长的掌机市场。更何况Bandai主打的并不是游戏——那掌机老大给你当好了。不仅如此，Bandai还将自己的超人气动漫作品“《高达》系列”等游戏慷慨地移植到GBA上，帮助其大红大紫，不能不谓是与人为善，成人之美。不久，Bandai又与Namco合并，实现产品互补，并继续在任天堂的主机上大量发表自己的作品，让两家公司都取得双赢的成绩。2007年，Namco Bandai营收预估4600亿日元，在游戏、玩具领域仅次于SEGA Sammy控股公司而居日本业界第二。

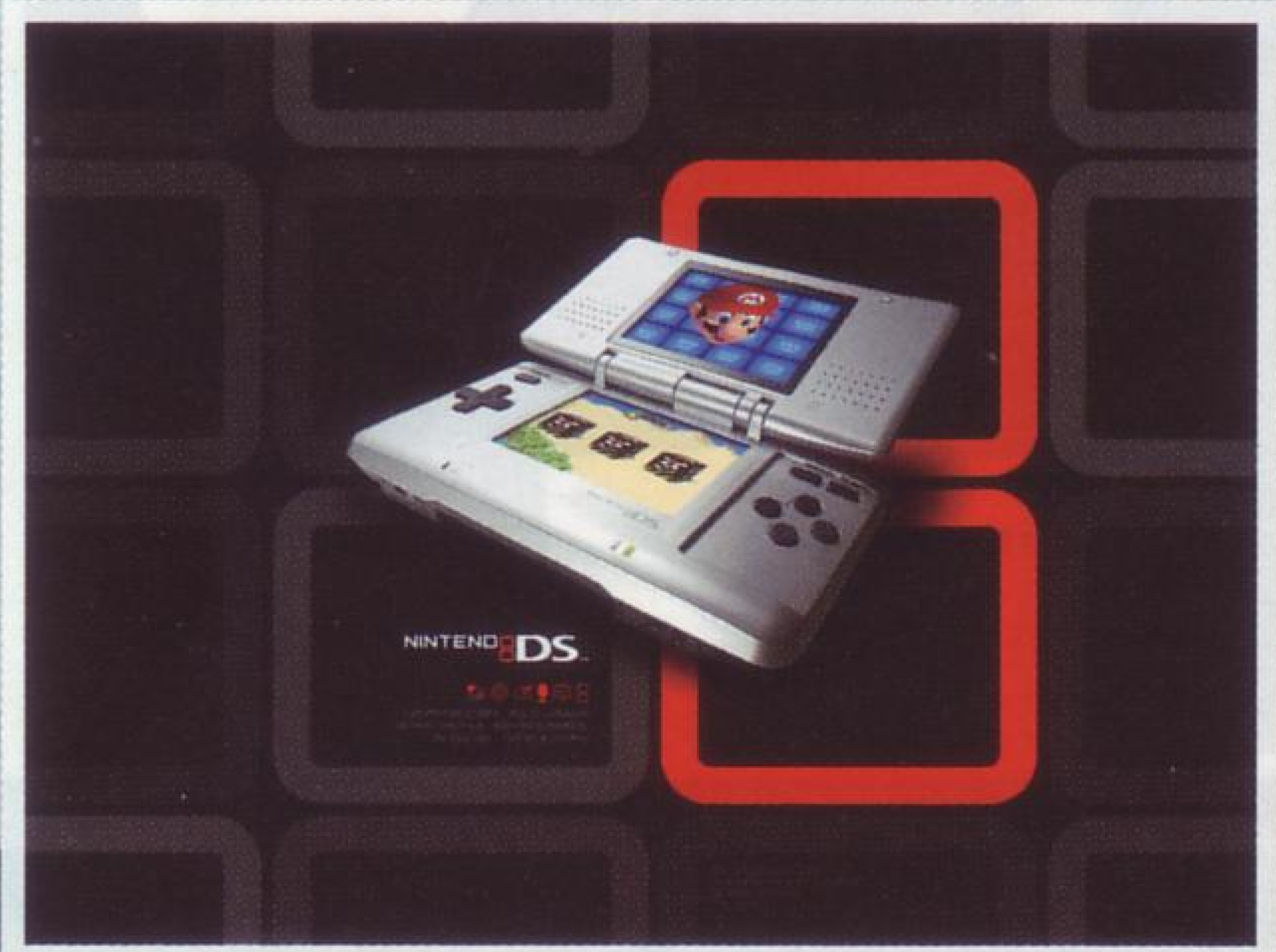


▲高达一向是Bandai的摇钱树之一。

厚黑宝典

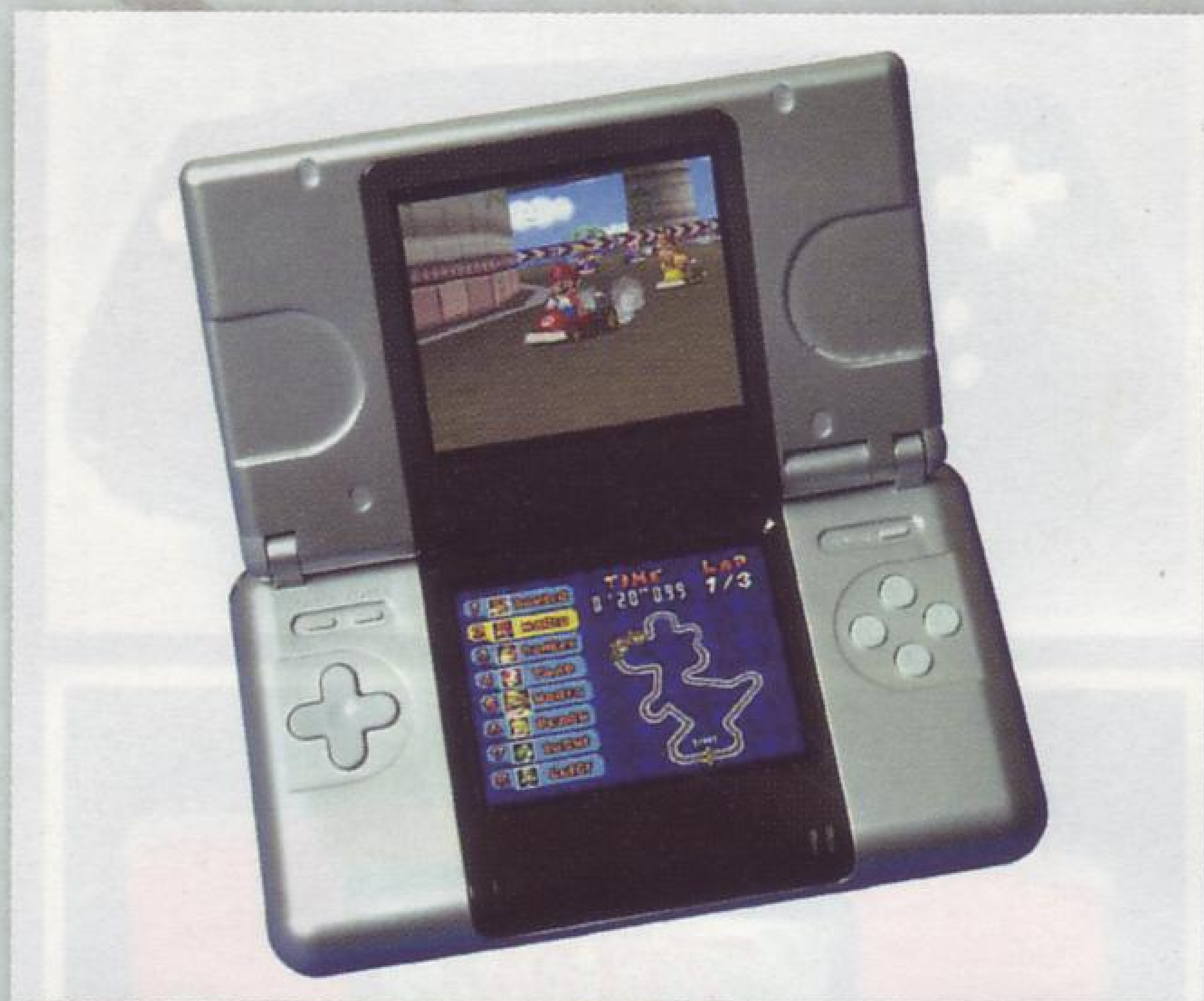
与人为善、成人之美需要广阔的胸怀，从大局出发，从长远利益着手，做出正确的决定。也许仅仅是一个决定，就能改变一个厂商的走势，如果说Bandai当时咽不下一口气，继续研发自己的新主机与GBA抗衡，不仅耗财耗时耗精力，而且结果也很难想象，如果败得一塌糊涂，其以后可能都很少涉足游戏领域了，更不可能像如今这样在游戏领域盈利。Bandai“厚”在承认别人的优势，允许人家比自己强大，他们亲手栽下了一棵大树，也方便了自己乘凉。

特立独行，自卖自夸



在任何领域，创新都是需要勇气的。特别是在消费市场，卖家要改变众多消费者的主流消费观念是需要花些精力的，要么取得巨大成功，要么败得一塌糊涂。在次世代掌机发售前，随着技术的进步，游戏机的机能越来越强劲，画面越来越逼真，机能无疑是衡量一款游戏机的重要标准。索尼推出的PSP具有靓丽的外形和强大的3D图像处理性能，而之前的掌机市场老大哥任天堂

却反其道而行，不在机能上做文章而是采用双屏显示，单屏触摸的高游戏性设置。对于走的“非主流”新道路，任天堂胸有成竹，不仅自己大夸NDS怎么好玩，怎么新颖，而且为宣传大出财力，俨然一副“王婆卖瓜，自卖自夸”的架势。消费者也是出于好奇纷纷尝试，使得NDS系列主机大获成功。2009年3月11日任天堂宣布，截止到2009年3月6日，NDS全球销量过亿，超越PS2成为世界最快达成一亿销售量的主机。





▲NDS席卷全球势不可挡。

《商道》节目曾经对任天堂做了一期专题报道——《天堂任我游》。任天堂从一个经营难登大雅之堂的赌博器具的公司，一跃成为世界顶尖游戏公司，并在与索尼微软两家实力超群的电子娱乐公司竞争中保持优势，的确为之不易。商场上竞争激烈，能屹立不倒的任天堂自然有自己的厚黑之道。在老任的FC主机刚刚在全世界范围热卖的时候，不少游戏厂商想在该主机上发售自己的游戏，这时任天堂摆出高高在上的姿态——想赚钱？行，在我的圈子就要按我的规则来，你们只能在我的主机上发售游戏，一年内发售游戏不得超过5款……这样不仅变相地扼杀竞争对手，还提高游戏质量，促进主机销量，可谓够“黑”。2004年的E3展上，任天堂公布了NDS掌机，其貌不扬的外形与实力平平的画面表现力都显然不能与PSP相提并论，这样的形势让外界并不是很看好这台主机。当时宫本茂说：“我还没有见过PSP。PSP的屏幕，我相信会比NDS的要大，而且我还相信一定拥有非常出色的3D表现能力。但是，PSP不能显示当前游戏系统的任何东西，我们设计NDS就是要做以前的游戏机不能做到的事情，我们看得更远。”这话不是在吹牛，随着NDS发售，任天堂自己为其量身打造大量游戏试水，并大力宣传。在获得了不错的利润之后，各游戏商如雨后春笋一般登陆这个平台，正当NDS冉冉升起之时，任天堂元老山内溥不忘继续自夸：“性能再优越的硬件，如果没有数量众多的有趣软件作为支持，那么也不能成功。我们没有优越的硬件，但我们成功了。”



设计台词



设计台词



厚黑宝典

能够创新和突破需要智慧，特立独行走自己的路则需要勇气，而走“非主流”的道路还想获得成功，那就需要自我推销了。俗话说：千里马常有，而伯乐不常有。能够坚持自己的创意才仅仅迈出第一步，想要获得成功还必须学会推销自己，让别人认可。一般来说，人们大都不善于自我表现，每每讲到自己的优点，都会为了不在别人眼中留下骄傲自大的印象而委婉含蓄。任天堂不但没有含蓄，还在自夸自家产品极富创意的同时不忘挖苦一下竞争对手，可谓“厚”劲十足。

墙头草精神



2008年7月的E3展上，Square Enix社长和田洋一造就的“拍肩门”让大部分玩家惊讶不已，这个事件把“独占”、“跨平台”这两个词推向了风口浪尖。SE不顾背上“墙头草”的骂名，将由原先PS3独占的RPG大作《最终幻想ＸⅢ》改为PS3和X360共同享有。当时的争议现在看来，SE“墙头草”行为让SE和微软达到了双赢，而Sony也并没有因此和SE翻脸。



设计台词

众所周知，如果一个游戏只能在一个机种或平台上玩，那该游戏就称为对应机种或平台的独占游戏。独占游戏的好处就是想玩此游戏，必须拥有此机种，这样不仅仅能销售游戏，又能拓宽该机种的市场，从而达到一石二鸟的效果。作为Sony的多年合作伙伴，Square Enix之前同意《最终幻想ＸⅢ》的PS3独占要求，并投入大量



的财力进行游戏开发，但以当时PS3的销售和游戏的情况来看不一定能赚大钱，再加上微软向他抛橄榄枝，两个平台加一起销售状况肯定比紧抱一棵树要多，SE便将《最终幻想ＸⅢ》跨平台了。SE得到一笔资金，微软能够借《最终幻想ＸⅢ》提升主机销量，开拓RPG游戏市场。当然，被叛逃的Sony也不可能就此倒下，日本的民族产业保护意识是非常强烈的，仅仅凭一个游戏的跨平台，X360就想完全击败PS3那也是不现实的。此举反倒使得Sony如梦初醒，大量开发高质量的第一方独占原创作品挽回独占游戏跨平台所流失的人气。总的来说，利益的风一刮，SE倒了个方向，却造福不少玩家，也创收了不少。回顾历史，SE公司（当时是Square公



司）的“墙头草”精神由来已久，早在1996年的时候，本该隶属于SFC的《最终幻想Ⅶ》便叛逃到了当时的新锐PS主机上。平心而论，这次叛逃也是无奈之举，叛逃之后也红火了Sony和Square。当时Square本身经营状况日渐恶化，任天堂的SFC步入末期，PS主机强大的3D处理能力和充满潜力的市场……最终被称为经典的《最终幻想Ⅶ》登陆PS，Square也顺利走出经济危机，大容量3D游戏从此成为业界主流。

FINAL FANTASY VII

▲令无数玩家为之倾倒的梦幻之作。

厚黑宝典

厚黑学里的“墙头草”精神并不是要说为了一点小利益而抛弃伙伴倒向敌人，而是指遇到抉择的时候应该保持冷静的头脑，以自身的发展和长远的利益出发，合理选择。如果要想在事业上取得成功，除了靠自己的努力奋斗之外，有时还需要借助他人的力量，合理选择靠山，找寻自己的贵人，借助他们成就自己，可以让竞争之路平坦不少。

游人篇

以诚取信，以信取利

诚信赢天下

诚信自古以来被看作是立身的根本，是企业生存和发展的基石。但国内龙鱼混杂的非正规游戏市场，找到一家真正的“货真价实，童叟无欺”的卖家实属不易。这些年来，买家在交易中遇到的忽悠种类繁多，如：把主机包装盒中的原装配用组装次品偷梁换柱，虚高报价，直接把组装当成原装卖，把翻新主机当做全新的贩卖……有一些卖家，在诚信经营了一段时间之后，发现吸金速度过于缓慢，从而选择有暴利可图的欺骗

国内不少狂热的玩家创业首选是开一家游戏店，专门卖游戏机，这样不仅能赚钱，还能天天和游戏相伴。但是卖游戏机的利润也并不是很丰厚，一些急功近利的店家便耍一些小伎俩，增加自己的收入，损害买家的利益，破坏买卖之间等价交换的法则。我们俗称这些卖家为“奸商”。随着游戏店的增多，这一行的竞争也激烈起来（即使国内并没有正规的家用机游戏市场），不少卖家均对这种小伎俩进行学习掌握再运用于实践，导致不少买家上当受骗，许多玩家甚至喊出“无商不奸”，将所有游戏卖家通称为“奸商”。



手法，更有些奸商甚至连经常光顾自己店里的熟人都不放过。笔者当年购买PS2的时候，也是选择一家经常光顾的老店，曾经在那购买了GB，GBA和许多卡带，秉着找熟人可以买到便宜好货的心理，很快付钱抱着机器就回家了，但后来却发现买到的是一款翻新机加组装手柄。自然笔者以后都不会再去这家店了，每次路过也会给出鄙夷的眼光。国内有家企业的老总这样说：“愿花十亿买诚信。”咱们普通的玩家并非人人都是大老板，当然拿不出很多钱来单独购买诚信，更不愿意花更多钱去购买欺骗，只要货真价实我们便心满意足，并且会继续支持诚信卖家，而那些奸商们获得的利益也是短暂的，用诚信来换取利益，只会将自己的市场越做越小。

厚黑宝典

厚黑学中“面厚心黑”并非要你一味损人利己，而是打破传统常规，突破礼义说教，在人际相处中达到共赢。生意场上，必先以诚取信，“厚”而待人，有了诚信，就算薄利多销也是一种成功，比起那些奸商来，诚信带来的长远利益是无限的。

后发制人



“独乐乐不如众乐乐”虽是老生常谈，但游戏在玩家之间的互动确实是一个非常重要的环节，尤其在竞技游戏当中。是人总有争强好胜之心，玩家们通过在电子竞技的互相交流中能够获得水平的提高。竞技类游戏，要求玩家对游戏系统了解，反应快速，操作熟练，虽然要求较高，但对战获胜的快感是一般游戏无法比拟的。而高手间的切磋，更多的是比一种对战心理，通常情况下，能保持冷静，见招拆招的玩家能后发制人，赢得胜利的几率较高。

拿格斗游戏来举个例子，对战中强调“立回”。所谓“立回”是指对战双方在攻击对方成功或防御对方进攻之前所做的一切动作。也就是移动、牵制、压制等一系列活动。实乃对战双方为了掌握攻防节奏的主动权而进行的心理战术。与连技以及移动手法训练方式有所不同，立回只能在玩家与玩家





▲先发制人，后发未必制于人。



的实际对抗中才可逐渐掌握，是格斗游戏中最为基础的对战技法。国内有一个《罪恶工具》格斗游戏达人曾经说过一句经典的话语："立回，说好听点是立回，说不好听点就是贱，让别人打不到你，你却总能打到别人。"格斗立回方法主要有两种：一种是等待对方攻击，看准时机躲过再予以还击；还有一种是本方假装攻击，骗对方对应迎击，等对方挥空再去攻击。其实说穿了，精髓就在于后发制人，秉承"厚"的心态，让对方先着急，然后再集中全力以攻之。这条厚黑定律不仅在格斗游戏中适用，体育竞技游戏中也同样行得通。比如说足球游戏"《实况》系列"，玩家对战中往往都是能先做好防守的一方占据主动，这样是最保险的战术。就连今年的世界杯，大部分球队都采用了防守反击的保守打法，往日崇尚全攻全守华丽打法的荷兰队今年也凭借防守反击的打法取得了第二名的好成绩。



▲橙衣军团今年的表现可圈可点。

厚黑宝典

在激烈的竞争中，我们应该懂得"物速成而寄望，晚就而善终"的道理，明智的人不会因为一时冲动而同对方决一死战。后发制人是以防御为手段，以反攻为目的攻势防御，往往能使弱势一方在竞争中获胜。纵使在竞争中处于优势，还是要"厚"颜以待，冷静观察，抓住机遇，后发制人，才能稳操胜券。

厚而无形，黑而无色

游戏所包含的元素众多，各类游戏加起来可以涉及很多方面的内容：历史、天文、博弈、体育、音乐、宗教等等。我们从游戏中娱乐放松，更能从中学到不少东西。本文将涵盖在游戏周遭的一些厚黑现象拿出来给大家剖析讲解，在娱乐各位玩家的同时，也希望各位看官能从中受到点启发，学到一点为人处世之道。一千个人心中对于厚黑的理解有一千种，此厚黑未必彼厚黑，不厚不黑也未必真善，同一种心理往往源于不同的角度，学会换你心为我心，心心相通路路才顺。



文 阿鲁 美编 咕噜

NINTENDO DS

雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破

イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク・ボンバー

Level-5	RPG	2010年7月1日	日版
1～4人	4Gb	4980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

《雷电十一人》这个系列的隐藏要素一向都非常厚道，甚至厚道得让人有摔机器的冲动，这次的研究对一些浅显的，一看就懂的，容易完成的隐藏要素进行揭秘，全人物收集什么的就别指望了。

真结局

达成真结局的条件非常简单，只需要在通关后再和科特亚鲁代表队踢一场比赛，胜利后就可以看到真结局了。不过这次科特亚鲁代表队的整体实力有所提升，队伍平均等级在50级左右，如果等级被压制得太厉害还是先去练级吧。

隐藏队伍

和前作一样，通关之后可以挑战一支实力非常强大的隐藏队伍。两个版本对应的隐藏队伍不同，这也可以算两个版本最大的不同之处了。触发挑战这支球队的条件两个版本是一样的，通关后首先在科特亚鲁区域的广场前和扭蛋机上方的女性对话得知相关情报，然后前往セントラルパーク与右边的老头对话，再前往ウミガメ岛，从球场往回走，在右图标示的地方捡到钥匙，然后地图上出现マグニート山，在这里就



可以挑战两个版本的隐藏队伍了。隐藏队伍的平均等级在50级以上，而且全员使用技能不消耗TP，打起来还是有一定难度的。战胜他们之后就可以在挖墙脚机器里让他们的成员加入了，不过想要收服他们可不简单，需要在确定挖墙脚的队员后到ウミガメ岛上找到他们并赢得小型比赛的胜利，难度很高。

日本其他区域出现方法

本作中除了可以到足球岛上冒险，还可以开启前作甚至初代作品中曾出现过的地方，下面就列出这些地点开启的方法。

地点	开启方法
大阪	南东京的虎ノ屋旁边的宝箱中得到地图，使用后开启。
北海道	在南东京的空港打败千羽山中。
冲绳	北东京铁塔地区的宝箱中得到地图，使用后开启。
福冈	美国区域道具店购买地图，使用后开启。
京都	在冲绳的大海原打败大海原中。
奈良	足球岛上セントラルパーク的宝箱中得到地图，使用后开启。
爱媛	在福冈打败阳花户中。
游园地	大阪市街地的道具屋购买地图，使用后开启。
北东京的车站	在住宅街的公园打败御影专农中。
伞美野中	在大阪的游园地打败尾刈斗中。
帝国学园	在奈良的公园打败野生中。

各种隐藏角色的加入方法

在流程中，我们可以遇到一些与“《雷电十一人》系列”有渊源的角色，不过和他们对话后发现需要输入密码，成功输入密码并完成比赛后就可以在该地区的扭蛋机里抽到他们了。

在游戏中，除了通过人脉系统、挖墙脚系统、扭蛋机系统、战后招募系统以及需要通过联机和手机密码获得球员外，还有一部分球员需要通过特殊的方法才能收到的，下面就向大家介绍一下这些角色的获得方法。

人物名称	场所	出现章节	密码
ねっけつ	南东京亚洲区比赛场地前	–	よっつのぞくせい
やまふだ	日本区域店铺通り扭蛋机旁边	第五章以后	デッキをつくろう
パック	巴西区域下道	第九章以后	カードであそぼう
チェアマン	雷门中学教学楼1F	通关后	われらでんどうし
完成以上四名角色的挑战后获得道具“カードチケット”，并且シャドウ会在雷门中学宿舍2楼出现，与其对话后加入队伍。			
おおたに	北东京商店街的女仆咖啡厅	–	ブレイン
あずま	英国区域秘宝堂2F	第五章以后	エンター
オオカミ	ウミヘビ岛的スタジアムへの道	第五章以后	つよくてこわい
ランタン	ヤマネコ岛的スタジアムへの道	第六章以后	こわくてつよい
マミー	クジャク岛的スタジアムへの道	第七章以后	コロコロげんてい
くろまじょ	コンドルタワー3F	第八章以后	ハロウィンズだ!
需要和オオカミ、ランタン、マミー、くろまじょ四人全部完成密码的输入后才能挑战他们。			

绿川龙二

在亚洲区预选赛里非常好用的绿川在中途因伤没能出席世界杯的比赛实在是非常遗憾，不过可以通过下列方法让他重新加入队伍。在足球岛日本区域的宿舍里与右下角的老头对话可以得到绿川和砂木沼在特训的消息，回到雷门中学的泥地就可以发现绿川（如果没有就不断进出该区域，直到绿川出现为止），然后需要回答他提出的4个问题，答对后就可以让他加入队伍了。问题的答案如下：

提问	回答
弱い犬ほど	よくほえる
終わり良ければ	すべてよし
百闻は	いっけんにしかず
人事を尽くして	てんめいをまつ

砂木沼治

同样是从足球岛日本区域宿舍老头那里得到的消息，在冲绳的大海原中可以遇到砂木沼，他出现的位置在右上方的桥上，如果没有依旧不断进出该区域直到刷出来为止。与他对话后依旧需要回答问题，正确回答5个问题的答案后就能收到他了，答案见右侧：

问题一：グングニル
问题二：イプシロン
问题三：ファースト
问题四：さぎぬまおさむ
问题五：ガイア



栗松铁平

在吹雪重新回归队伍后被迫离队的栗松回到日本后也在进行这特训，在河川敷的球场可以找到他，直接和他对话后就可以让他回到队伍里了。

眼睛兄弟

目金一斗在京都的漫游寺中，和他对话并回答“めがねかける”后即可加入，而哥哥则在足球到日本区域宿舍二楼，只要弟弟加入了队伍并将他放在小型战斗的队伍里再去和哥哥目金欠流对话，他就会加入队伍了。

河童

首先在足球岛日本区域的店铺通り桥边和他对话，之后他会跳入水中逃跑；然后在意大利区域公园前的桥旁边再次与他对话，之后他再次跳进水中；最后在北东京河川敷下方租船的地方和他对话后加入。



中田英

通关后在足球岛日本区域宿舍2楼和他对话，之后在南东京的体育场里再和他对话，最后在足球岛意大利区域的球场和他对话，当达成某种条件后就可以和他对战，胜利后收得他。不过和他对战的具体条件是要完成350场小型比赛且进行过通信对战，而且队伍里的成员超过60人，这样中田英才会和玩家进行比赛。

至于其他诸如四天王、黄金十二宫角色、各队的强力角色、雷门中学的四位经理等都是通过扭蛋机、挖墙脚、完成宝箱战等方法获得，这里就不一一列举了。

元堂大介最后的笔记



笔记名称	获取场所
大介笔记一	ウミガメ岛通往球场的迷宫里的宝箱
大介笔记二	完成夕香的超次元挑战上线路，达成全S级后获得（以5：0以上的比分获胜）
大介笔记三	クジャク岛通往球场的迷宫里与マスター对话后获得
大介笔记四	ヤマネコ岛通往球场的迷宫里与バトラー对话后获得
大介笔记五	第二次通关后欣赏真结局时注意帝国学园里不动所在的位置，之后前往这里调查即可获得
大介笔记六	マグニード山里的宝箱　（隐藏队伍所在地）
大介笔记七	雷门中学教学楼3F校长室与あいだ对话后获得
大介笔记八	科特亚鲁区域的广场前最右上方闪光点
大介笔记九	雷门中学教学楼3F左侧的宝箱
大介笔记十	进行到第九章后自动获得
大介笔记十一	雷门中学足球部内调查闪光点

宝箱战是本系列的一大特色，本作通关后一共有九大地点可以进行宝箱战的比赛，其中有不少比赛需要玩家找到该球队或者得到使用对战票后才能完成，下面就列出宝箱战的地点以及宝箱战中球队出现的位置以及对战条件。

宝箱战一	雷门中学宿舍1F与火来校长对话，对手主要为流程中遇到的球队。		
上路线	获得道具：パーフェクトゾーンプレス（普通宝箱），マックス（S级宝箱）		
队名	必要道具	获得方法	掉落道具
ビッグウェイブス	—	—	大津波のスパイク、大津波のグローブ、力のペンダント铜
デザートライオン	—	—	Dライオンシューズ、Dライオングローブ、守りのペンダント铜
ファイアードラゴン	—	—	预选の思い出、火龙のスパイク、火龙のグローブ
アジア代表	预选の思い出	对战ファイアードラゴン（宝箱战一上路线里的队伍）随机掉落	世宇子チケット、力のペンダント银、守りのペンダント银
中路线	获得道具：体育馆の键（普通宝箱），たまごろう（S级宝箱）		
队名	必要道具	获得方法	掉落道具
女子选拔	—	—	セキュリティシューズ、てっぺきのグローブ、守りのペンダント铜
ネオジャパン	—	—	战士たちのほこり、ネオジャパンスパイク、ネオジャパングローブ
ネオジャパン改	战士たちのほこり	对战ネオジャパン（宝箱战一中路线里的队伍）随机掉落	守りのペンダント银、ネオジャパンスパイク、ネオジャパングローブ
下路线	获得道具：アマゾンリバーウェーブ（普通宝箱），サークルプレードライブ（S级宝箱）		
队名	必要道具	获得方法	掉落道具
ナイツオブクイーン	通关后	—	イケイケ!、ナイツスパイク、ナイツグローブ
ジ・エンパイア	通关后	—	エンパイアシューズ、エンパイアグローブ、エンパイアウェア

ユニコーン	通关后	–	ユニコーンスパイク、ユニコーングローブ、古びたピンバッチ
オルフェウス	通关后	–	力のペンダント银、オルフェウスグローブ、オルフェウスシューズ
ザ・キングダム	通关后	–	キングダムグローブ、キングダムスパイク、シュートプラス
リトルギガント	通关后	–	Lギガントウェア、コトアールグローブ、コトアールシューズ
チーム・ガルシルド	通关后	–	スピードプラス、やぼうのスパイク、やぼうのグローブ

宝箱战二	雷门中学足球部教室前与机器人对话，对手主要是前两作中出现的球队。		
上路线	获得道具：キラーフィールズ（普通宝箱），クリティカル！（S级宝箱）		
队名	出现场所	出现条件	掉落道具
御影专农	北东京住宅街的公园	–	御影专农ウェア、御影专农スパイク、御影专农グローブ
尾刈斗	大阪游园地	开启大阪的地图后在大阪的道具店购买游园地的地图	尾刈斗ウェア、のろいのスパイク、のろいのグローブ
秋叶名户	北东京的车站	战胜御影专农后	秋叶名户ウェア、秋叶名户スパイク、秋叶名户グラブ
伞美野	北东京伞美野中	战胜尾刈斗后	伞美野ウェア、伞美野スパイク、伞美野グローブ
野生	奈良的シカ公园	开启奈良的地图	野生中ウェア、ワイルドスパイク、ワイルドグラブ
帝国	帝国学园	战胜野生后	帝国ウェア、帝国グローブ、帝国スパイク
下路线	获得道具：フレイムベール（火花版本普通宝箱），ウォーターベール（爆破版本普通宝箱），セツヤク！（S级宝箱）		
队名	出现场所	出现条件	掉落道具
千羽山	南东京空港	–	千羽山ウェア、千羽山スパイク、千羽山グローブ、ニンジャグローブ
白恋中	白恋中校舍前	战胜千羽山后	白恋ウェア、せつげんのスパイク、きたぐにのグローブ
战国伊贺岛	北海道	战胜千羽山后	战国ウェア、ニンジャスパイク、ニンジャグローブ
大海原	冲绳大海原中	开启冲绳的地图	大海原中ウェア、マリンスパイク、リゾートハンド
漫游寺	京都漫游寺中	战胜大海原后	漫游寺ウェア、たんれんスパイク、クンフーグローブ
阳花户	福冈阳花户中	开启福冈的地图	阳花户ウェア、ゆうぐれシューズ、サンセットグローブ
木户川清修	爱媛埠头	开启爱媛的地图	木户川ウェア、木户川スパイク、木户川グローブ

宝箱战三	雷门中学足球部的地下室与机器人对话，对手主要为系列中的BOSS级球队。		
上线路	获得道具：こんしん！（普通宝箱），ふっかつ！（S级宝箱）		
队名	必要道具	获得方法	掉落道具
チームK	–	–	みんなイケイケ！、ふくしゅうのスパイク、ふくしゅうのグローブ
真・帝国学园	真・帝国学园チケット	在爱媛的埠头取得	しつこくのスパイク、つわもののグローブ、真・帝国学园ウェア
世宇子	世宇子チケット	对战アジア代表（宝箱战一上路线队伍）随机掉落	ディバインスパイク、ディバイングローブ、世宇子ウェア、力のペンダント银、守りのペンダント银
ウラゼウス	ウラゼウスチケット	从2代向3代继承世宇子选手后获得（アフロディLv60以上/デメテル、アレス、ポセイドン各Lv40以上）	世宇子ウェア、力のペンダント银、守りのペンダント银、ゴッドノウズ
下线路	获得道具：プロミネンスウエア（火花版本普通宝箱），D・ダストウェア（爆破版本普通宝箱），アトミックフレア（火花版本S级宝箱），ノーザンインパクト（爆破版本S级宝箱）		
队名	必要道具	获得方法	掉落道具
ジェミニストーム	ジェミニチケット	北海道白恋中操场宝箱	ほしくずのシューズ、ミクログローブ、力のペンダント铜
イプシロン	イプシロンチケット	英国区域道具店购买	わくせいのシューズ、マクログローブ、守りのペンダント铜
イプシロン改	イプシロン改チケット	冲绳灯塔顶宝箱	マクログローブ、わくせいのシューズ、力のペンダント铜
ザ・ジェネシス	ジェネシスチケット	从2代向3代继承传ジェネシス选手后获得（ウルビダLv50以上/グランLv50以上）	守りのペンダント银、うちゅうのシューズ、ビッグバンハンド
プロミネンス（火花版）	炎と冰のチケット	美国区域道具店里购买	しゃくねつスパイク、コロナハンド、力のペンダント银
ダイヤモンドダスト（爆破版）	炎と冰のチケット	美国区域道具店里购买	ひょうけつスパイク、オーロラハンド
カオス	カオスチケット	驮果子屋前的宝箱（需要钥匙）	プロミネンスウエア、Dダストウエア、こんとんのスパイク

宝箱战四	雷门中学教学楼1F与机器人对话，需要在足球岛上各个小岛的迷宫里找到对应的机器人进行挑战。	
上路线	获得道具：F−パンテオン（火花版本普通宝箱），F−パンデモニウム（爆破版本普通宝箱），セイントフラッシュ（火花版本S级宝箱），ブラックサンダー（爆破版本S级宝箱）	
队名	对战地点	掉落道具
リアル・エイリア	在クジャク岛出现	スピリットシューズ、りゅうせいブレード、ぞくせいきょうか
影山オールスター	在クジャク岛出现	スペースウエア、力のペンダント、なまける
アナザーカオス	在コンドル岛塔1F出现（战胜宝箱战三下路线的カオス队后）	未知
天空の使徒（火花版）	第一次打败该队伍后在コンドル岛塔2F出现	てんくうのシューズ、てんくうのグローブ、ごくじょうのおでん
魔界军团Z（爆破版）	第一次打败该队伍后在コンドル岛塔2F出现	まかいのスパイク、まかいのグローブ、ごくじょうのおでん
ダークエンジエル	第一次打败该队伍后（两个不同版本的主机进行シークレット通信后就可以挑战该队伍了）在コンドル岛塔4F出现	天空ウエア、魔界军团ウエア、てんまのウエア、てんまのスパイク、てんまのグローブ
下路线	获得道具：まおう・ザ・ハンド（普通宝箱），少年时期的洛可可（S级宝箱）	
队名	对战地点	掉落道具
ダークエンペラーズ	使用暗のチケット（入手条件未知）后在ウミガメ岛出现	未知
ピストンベリーズ	使用コンサートチケット后在南东京体育场广场出现	シュートフォース、ローズスプラッシユ、ひらめきウエア
十二天王	ヤマネコ岛断桥处	ライジングウエア、なまける、力のペンダント金
ザ・カード	使用カードチケット后在マネコ岛出现	カードチームグローブ、ザ・カードウエア、カードプロテクト、セツヤク
イナズマ'10	使用イナズマチケット后在ウミヘビ岛出现	カミナリウエア、ラッキー、ザ、ハリケーン
世界选拔	使用ワールドチケット（入手条件未知）后在ウミヘビ岛出现	未知

宝箱战五	雷门中学教学楼3F与左侧的理事长对话，对手是流程中没有出现的战败队伍，其中许多队伍需要玩家的队伍构成满足一定条件后才能挑战。	
上路线	获得道具：むてきのヤリ（普通宝箱），ダブル・ジョー（火花版本S级宝箱），Xブラスト（爆破版本S级宝箱）	
队名	对战条件	掉落道具
南米代表	−	属性强化、リカバリー、守りのペンダント金、ごくじょうのおでん
ローズグリフォン	−	Rグリフォンウエア、シャンパンシューズ、シャンパングローブ
レッドマタドール	−	マタドールウエア、アルマダスパイク、アルマダグローブ
ヨーロッパ代表	−	マタドールフェイント、スリングショット、オフェンスフォース
グループB选拔	−	エッフェルドライブ、U・ボート、ごくじょうのおでん
アフリカ代表	−	ライアーショット、スピードプラス、ごくじょうのおでん
世界代表	−	ブイサインウエア、U・ボート、タマシイ・ザ・ハンド
下路线	获得道具：ちょうわざ！（普通宝箱），イジゲン・ザ・ハンド（S级宝箱）	
队名	对战条件	掉落道具
ザ・フォワーズ	使用风属性的球员	シュートフォース、ほのおのウエア、エッフェルドライブ、シャンパンシューズ、シャンパングローブ
スーパー大阪CCC	−	じゅんじょうウエア、ローズスプラッシュ、ディフェンスフォース
チーム・カノン	−	フューチャーウエア、しんせだいシューズ、じせだいグローブ
タカビーズ	使用男性球员	セーラーウエア、スピードフォース、守りのペンダント金
アダルトチーム	使用没有必杀射门的球员	せんしのウエア、力のペンダント金、ディフェンスプラス
イナズマタウンズ	使用没有必杀射门的球员	れきせんのウエア、守りのペンダント金、ラッキー
アンダー12	使用没有必杀守门的球员	タイトポップウエア、コロドラシュート、古びたピンバッチ
ザ・ウインディーズ	使用山属性的球员	スノーエンジエル、ふうじんのまい、クロスファイア（风）
ザ・ミッズ	使用山属性的球员	ライアーショット、スティンガー、ネバーギブアップ
ゾディアックス	−	いちばんぼしウエア、おいろけUP、力のペンダント金

宝箱战六	南东京足球协会里和瞳子对话，对手是各种奇怪的组合队伍，部分队伍需要玩家的队伍满足一定条件后才能挑战。	
上路线	获得道具：ぞくせいきょうか（普通宝箱），ファイアブリザード（S级宝箱）	
队名	对战条件	掉落道具
ネオ帝国	–	カミナリウエア、ぞくせいきょうか、ブレインスパイク
警备マシンズ	–	警备マシンズウエア、しんくうのスパイク、うらぎりのグローブ
エイリアA	–	げっこうのウエア、セツヤク、力のペンダント金
エイリアB	–	シュートプラス、げっこうウエア、守りのペンダント金
神と宇宙	–	スカルウエア、守りのペンダント金、がくしゅう
树海チーム	–	メイズスパイク、森林のグローブ、古びたピンバッチ
キャッピキャピA	使用男性球员	むぞくせい、力のペンダント金、セーラーウエア
リトルチーム	使用没有必杀射门的球员	ストライプウエア2、コロドラシュート、イケメンUP
スーパーアニマルズ	使用没有必杀守门的球员	ゆうやけのウエア、ディフェンスフォース、守りのペンダント金
下路线	获得道具：むぞくせい（普通宝箱），サンダービースト（S级宝箱）	
队名	对战条件	掉落道具
FF地区选拔B	–	ちょうわざ、スペースウエア、力のペンダント金
FF全国选拔B	–	マーシャルウエア、ぞくせいきょうか、守りのペンダント金
SPフィクサーズ	–	SPウエア、てっぺきのグローブ、セキュリティシューズ
全国チーム选拔B	–	ブイサインウエア、オフエンスプラス、ウエイクスパイク
チーム东日本	–	シエイパブルウエア、力のペンダント金、ちょうわざ
大阪ギャルズ	–	大阪ギャルズウエア、ナニワのスパイク、おとめのグローブ
イナズマ’09	–	マルチユーズウエア、守りのペンダント金、リカバリー
日本代表候补B	–	ふうじんのまい、ムゲン・ザ・ハンド、ばくねつスクリュー
ファースト雷门	–	ザ・タイフーン、ばくねつストーム、ふうじんのまい、ザ・ハリケーン

宝箱战七	科特亚鲁区域入口前与元堂大介对话，对手是各种队伍的强化版，部分队伍需要玩家的队伍满足一定条件后才能挑战。	
上路线	获得道具：オフェンスフォース（普通宝箱），スピードフォース（S级宝箱）	
队名	对战条件	掉落道具
アジア选拔	–	シュートプラス、ごくじょうのおでん、力のペンダント金
ブロッケンボーグ	–	ブロッケンウエア、ふくつのスパイク、ふくつのグローブ
ヨーロッパ选拔	–	ガンショット、スニーキングレイド、マタドールフェイント
グループA选拔	–	セツヤク！、いかりのてっつい、クロスファイア（火）
ザ・グレートホーン	–	Gホーンウエア、バファナシューズ、バファナグローブ
南米选拔	–	ぞくせいきょうか、守りのペンダント金、ごくじょうのおでん
アメリカ大陆选拔	–	オフエンスプラス、ごくじょうのおでん、力のペンダント金
下路线	获得道具：ディフェンスフォース（普通宝箱），シュートフォース（S级宝箱）	
队名	对战条件	掉落道具
稻妻KFC改	使用没有必杀守门的球员	KFCウエア、守りのペンダント金、古びたピンバッチ
表と里の王者	–	ファングウエア、ウエイクスパイク、おいろけUP
ドッペルズ	使用山属性的球员	せんしのウエア、ブレインスパイク、クリティカル
ザ・ウッズ	使用风属性的球员	こわもてウエア、ネバーギブアップ、力のペンダント金
ザ・マウンテンズ	使用火属性的球员	シンメトリウエア、ザ・マウンテン、イケイケ
ザ・キーパーズ	使用没有必杀射门的球员	スティンガー、ムゲン・ザ・ハンド、キーパープラス
なりきり战队	使用男性球员	しんしのウエア、イカサマ、守りのペンダント金
ヤングイナズマ	–	でんせつのウエア、でんせつのスパイク、でんせつのグローブ

※宝箱战八和九由于需要钥匙的缘故，因此没有更新道具掉落情报，钥匙需要通过Wi-Fi下载才能获得，目前还没开通此下载，当然想提前完成这两个挑战可以通过老金的全道具来达成。



宝箱战八	雷门中学足球部的浴室里和鬼瓦对话，需要钥匙。
上路线	获得道具：夏末（普通宝箱），冬花（S级宝箱）
队名	对战条件
ウラ・ライモン	–
稲妻KFC	–
FF地区选拔A	–
FF全国选拔A	–
一番街サリーズ	–
全国チーム选拔A	–
チーム西日本	–
イナズマ’08	–
日本代表候补A	–
雷门OB	–
下路线	获得道具：春奈（普通宝箱），秋（S级宝箱）
队名	对战条件
ベンチーズ1	使用没有必杀射门的球员
ベンチーズ2	使用没有必杀射门的球员
ベンチーズ3	使用没有必杀射门的球员
ベンチーズ4	使用没有必杀射门的球员
○メガネ○A	使用女性球员
キャッピキャピB	使用男性球员
あやしいやつら	使用没有必杀守门的球员
元祖・野球部	使用女性球员
◇NINJA◇	使用山属性的球员

宝箱战九	通过雷门中学体育馆右边的门来到街对面与夕香对话，需要钥匙。
上路线	获得道具：タイガードライブ（普通宝箱），さいごのノート二（S级宝箱）
队名	对战条件
スーパー秋叶名户	–
チーム・マサト	–
オールド木户川	–
ザ・ファイアーズ	使用林属性的球员
留学チーム	–
スピードスター	使用男性球员
チャンピオン	–
ザ・ブロス	使用火属性的球员
ザ・ディフェンズ	使用风属性的球员
ピエロチーム	使用火属性的球员
真・パイレーツ	–
下路线	获得道具：みんなイケイケ（普通宝箱），グランフェンリル（火花版本S级宝箱），グランドファイア（爆破版本S级宝箱）
队名	对战条件
ベンチーズ5	使用没有必杀守门的球员
ベンチーズ6	使用没有必杀守门的球员
○メガネ○B	使用女性球员
マスクマン	使用没有必杀守门的球员
フドウヘッズ	使用林属性的球员
キュート★スターズ	使用男性球员
绝・世路死苦	使用男性球员
エル・マッチョス	使用女性球员
中国キッカーズ	–

全必杀战术获得方法				
ルート・オブ・スカイ	攻	40	我方半场	剧情习得
ダンシングボールエスケープ	攻	40	对方半场	剧情习得
デュアルタイフーン	攻	45	我方半场	剧情习得
えんげつのじん	攻	50	我方半场	足球部小房间里的宝箱
むてきのヤリ	攻	50	我方半场	宝箱战五上路线普通宝箱
ローリングサンダー	攻	50	任何地方	コンドル岛塔6F宝箱
エンペラーロード	攻	50	任何地方	对战チーム・ガルシルド（宝箱战一下路线的队伍）随机掉落
アマゾンリバーウェーブ	攻	55	我方半场	宝箱战一下路线普通宝箱
バナナシュート	射门	40	任意球或角球	大阪市街地的宝箱
ザ・チューブ	射门	40	任意球或角球	クジャク岛スタジアムへの道的宝箱
ボックスロックディフェンス	守	40	我方半场	虎ノ屋前的宝箱
アブソリュートナイツ	守	40	任何地方	ヤマネコ岛スタジアムへの道的宝箱
アンデスのありじごく	守	50	我方半场	クジャク岛スタジアムへの道的宝箱
パーフェクトゾーンプレス	守	50	任何地方	宝箱战一上路线普通宝箱
カテナチオカウンター	守	55	我方半场	ウミガメ岛スタジアムへの道的宝箱
サークルプレードライブ	守	60	我方半场	宝箱战一下路线S级宝箱
ゴーストロック	攻守	60	任何地方	雷门中学教学楼3F宝箱
セイントフラッシュ	攻守	60	任何地方	宝箱战四上路线S级宝箱（火花版本）
ブラックサンダー	攻守	60	任何地方	宝箱战四上路线S级宝箱（爆破版本）
クイックタイム	攻守	65	任何地方	科特亚鲁区域入り口前的宝箱
スロータイム	攻守	65	任何地方	雷门中学体育馆的宝箱

文 苍穹 美编 紫血漪

METAL MAX 3 メタルマックス

研究中心 Research Center

NINTENDO DS

重装机兵3			
メタルマックス3			
角川Games	RPG	2010年7月29日	日版
1～2人	512Mb 6090日元		无对应周边

追加悬赏怪物

读取通关存档后选择“つづきをあそぶ”，在恶党ミュ-ジアム小屋内可以听到追加悬赏怪物的相关信息，接下来就可以前去挑战了。

悬赏怪物：ダイコンデロガ2	悬赏金额：100258G
属性 ×：气体；△：冰冻；○：火焰	
金钱：298	经验值：12980
掉落物：ダイコンデロガの根、ダイコン棒、投げにくい石	

ワナナバニ研究所再次出现了萝卜怪，与之前相同，它藏在土里的时候不但全属性皆有耐性，而且还会逃跑。因此还是得重新去控制室按照“大雨-晴天”的顺序调节天气，待萝卜爬出地面后就可以正式与其交战了。以玩家通关的等级，只要有一个摔跤手的话此战便能轻松取胜。

悬赏怪物：土星クラゲ	悬赏金额：150000G
属性 ×：气体；○：雷电	
金钱：8888	经验值：50000
掉落物：何かの电子部品、土星フリーザー、土星バースト炮	

土星クラゲ位于マスドラ研北侧的沙漠中(注意不是在小岛上)，它不会现身于大地图上，只在遭遇战中出现。它的属性耐性与火星クラゲ完全一致，只是HP较高需要进行持久战。有一台迎击型战车，并给全体涂上ミラーコート的话(人类则装备ミラーヴェール)能免除大部分伤害，剩下的攻势只有全弹发射比较有威胁。战后能得到的3连射土星炮颇有价值，建议刷一下掉落物。



悬赏怪物：アラモ＝ジヤツク	悬赏金额：250000G
属性 ×：气体	
金钱：30000	经验值：30000
掉落物：ジヤツクアローン、ジヤツクスイーパー、ジヤツク未完成炮	

シエルタ的守护机器人在剧情中曾用头部挡下ジヤガンナート的炮击，这也令它发生了暴走，在地图上与其接触便会触发战斗。我方依旧要配备一台迎击型战车，对激光的防御也要准备周全。机器人初期的攻击方式没有什么威胁，此战的难点在于对方的防御机制。一开始的护罩形态能抵御掉我方大部分攻击，不过摔跤手的特技“肉块グラインダー”、轿子战车的“神の怒り”这类近身攻击能切实地给予其伤害。在数回合后机器人的护罩就会失效，此时是利用战车的强大火力给予其有效杀伤的最佳时机。当机器人受到一定伤害后会转入防御形态(亮光一闪)，此后将以手中的盾牌来抵挡我方的攻击，同时自身回复少量HP。此形态下其不会主动攻击，因此也是我方进行回复的大好时机，还可以让摔跤手下车使用近身特技。当回合结束时机器人有一个站定后半转身的附加动作，就说明它转换了形态。在攻击形态下头部的激光能对我方实弹进行截击，不过效果不明显，采取对轰的战术并看清其攻防形态的转换，就能让战局渐渐向我方倾斜了。

悬赏怪物：ギガンティーガー	悬赏金额：212121G
属性 ×：气体	
金钱：7777	经验值：60000
掉落物：安全おまもり、闪光迎击神话、ティーガートロン	

最后一个悬赏怪物位于エルルース西北的荒野上，在遭遇战中才会出现。千万不要小看了这个灰头土脸的家伙，用猎人的特技“获物の匂い”可以看到其等级高达99，堪称本作的最强敌人。如果说之前的守护机器人的特点是铜墙铁壁般的防御的话，这辆钻头车就是攻防俱佳的典范，强大的迎击武器让单发的特殊弹难以近身，普普通通的机枪扫射就能给我方全体造成极大伤害，甚至还会每回合自动修复受损部件。开战前尽量提高队伍等级以增加特技使用次数，并将战车改造万全(包括弹仓和C装置的回避率)，拥有迎击效果的战车最好有两架以上，ミラーコート也要涂好。这样在其激光攻击无效、主炮攻击容易被我方截击的前提下，再利用“全门发射”、“电光石火”、“ラッシュ”等多发连续攻击的特性来迅速消耗其SP，能够连续射击的火星炮、土星炮在这里也能派上大用场。如果玩家没有练好机械师在战斗中对战车补充装甲片的话，可以采用后文的“全回复饮料BUG”来进行回复。只要坚持到它用巨大的钻头使出垂死一击，玩家就能迎来最终的胜利了！

战车特性效果

战车的底盘和C装置经常会附带有特性，以下是不同特性的效果解释。队伍中安置一台拥有“迎击能力”和“迎击辅助”的战车，再配合“闪光迎击神话”等装备，截击实弹的效果相当显著。而有一齐攻击效果的“ラッシュ”则是火力全开、速战速决的关键特性。

特性	效果
身交わし走行	回避率上升
会心の一发	会心率上升
耐热仕样	火焰无效
耐冷仕样	冷冻无效
耐ビーム仕样	激光无效
防音仕样	音波无效
电磁バリア	受到电磁攻击时伤害减少，装备破损的几率降低
对空能力	对空命中率上升
迎击能力	有一定几率使用迎击类武器击落敌弹
迎击辅助	提高迎击发生几率
神の怒り	冲撞攻击敌单体
キャノンラッシュ	用装备的所有主炮一齐攻击
バルカンラッシュ	用装备的所有机枪一齐攻击
S-Eラッシュ	用装备的所有S-E一齐攻击



不同周目特有装备

游戏中部分商店出售的装备是根据玩家的周目数而定的，在一周目初始时就会从三种组合中随机抽选一种，二周目时从剩下的两种中二选一，第三周目才会出现最后一种。另外在エルルース出售的量子娃娃相关道具“チューブ”，也需要三周目才能收集齐。

城镇	ビーカツプ	ラスティメイデン	ホホアナ	プエルト・モリ	サイドウエイ	テツペンタウン	エルルース
A类	ビームイレイザー(S-E)	ヌイーゼン(C装置)	ツバリエターボ(引擎)	サンビームガン(机枪)	スモールパツケージ(S-E)	ヤマタノオロチ(大炮)	クレオパトラ(C装置)、炎チューブ
B类	ビツグガン(机枪)	ミサイルオロチ(S-E)	110ミリホビツト(大炮)	テイターン(C装置)	玄武タービン(引擎)	ミサイルキャノン(大炮)	杨贵妃バルカン(机枪)、猫チューブ
C类	ディーゼル3000(引擎)	ヘビーガン(机枪)	一发逆转神话(S-E)	ビームキャノン(大炮)	アポロニア(C装置)	ソニツクキャノン(大炮)	ビーナスジエツト(引擎)、ニコニコチューブ

量子娃娃组合推荐



在小熊房屋(ドールハウス)中与博士对话，可以给量子娃娃安上左右眼以及饰品。根据搭配的不同，量子娃娃会在装备和道具间转变，具体的效果也有所差异。“チューブ”类道具最快也得三周目才能收集齐，组合方式也非常多，由于篇幅有限，下面只介绍相关道具的取得方法以及一些较为实用的组合方式。

チューブ类	道具位置
乙女チューブ	バイオキングダム入口左側红色油桶下 / 将“黄金ぶたミート”交给ミュート族人
◎チューブ	博士所在的小熊房屋后 / 轨道エレベータ内
3チューブ	ラスティメイデン3楼上锁房间内 / 垃圾场北侧的小熊房屋后
$チューブ	完成イービル不动产任务“がらくたを卖って来て” / 战车ラスプーチン所在的工厂内
●チューブ	ブエルト・モリ的冷血党商店，好感度高时才会出售（提升好感度的方法是经常去地下室购买其挖掘出来的道具）
×チューブ	恶党ミュージアム东侧小熊房屋后
ハートチューブ	ワナナバニ研究所的转送装置边
炎チューブ	エルルース内左下帐篷，购买一定数量的道具后出现，A类
猫チューブ	エルルース内左下帐篷，购买一定数量的道具后出现，B类
ニコニコチューブ	エルルース内左下帐篷，购买一定数量的道具后出现，C类



アクセサリ类	道具位置
波动リボン	シエルタ逃狱路线的水道最下层
波动王冠	ブエルト・モリ下水道
波动シルクハット	垃圾场东侧小熊房屋白骨处（调查数次）
波动メルヘン帽	マスドラ研2楼
波动鬼のツノ	ネツイブ・メラハ11楼
波动ライオンヘア	シエルタ下层ディーバー街珂拉家中2楼

以下列表中チューブ类以首字简写，アクセサリ类以“波动”后的首字简写。

右目	左目	アクセ	效果
3	●	-	使用后遇敌率低下
ハ	乙	-	使用后遇敌率上升
$	$	王	战斗中使用后获得金钱为2倍
×	×	シ	战斗中使用后获得经验值2倍
ハ	ハ	メ以外	武器，攻击力+255、雷电属性
ハ	猫	-	武器，攻击力+245、激光属性
ハ	×	-	武器，攻击力+230、气体属性
ハ	$	-	武器，攻击力+220、冷冻属性
ハ	3	-	武器，攻击力+215、音波属性
3	乙	-	武器，攻击力+200、火焰属性
×	×	シ以外	防具，防御力+200、攻击力+10、速度+55、男性气质+25、全耐性+20
◎	◎	鬼	防具，防御力+190、速度-99、男性气质-25、全耐性+10
×	3	-	防具，防御力+130、速度+99、男性气质+5
◎	◎	鬼以外	防具，防御力+120、男性气质+99
×	炎	-	防具，防御力+120、男性气质+5、激光耐性+100
×	◎	-	防具，防御力+110、男性气质+5、全耐性+25
×	$	-	防具，防御力+100、攻击力+99、男性气质+5
ニ	炎	-	大炮，攻击力999、弹药48、守备力130、重30t
ニ	ニ	シ	大炮，攻击力900、弹药24、守备力100、重19t
ニ	$	-	大炮，攻击力700、弹药64、守备力160、重10t
ニ	ハ	-	大炮，攻击力680（钻头）、弹药∞、守备力120、重20t
ニ	3	-	大炮，攻击力660、弹药16、守备力65、重0.95t
ニ	×	-	大炮，攻击力500（3连射）、弹药32、守备力70、重14t
猫	猫	ラ	C装置，命中20、回避20、守备115、重0.2t、身交わし走行
猫	ニ	-	C装置，命中10、回避10、守备65、重5t、キャノンラッシュ
猫	ハ	-	C装置，命中10、回避10、守备65、重5t、S-Eラッシュ
猫	×	-	C装置，命中10、回避10、守备65、重3.5t、バルカンラッシュ
猫	$	-	C装置，命中10、回避10、守备65、重5t、迎击能力
猫	3	-	C装置，命中10、回避10、守备65、重4t、迎击辅助
炎	猫	-	引擎，载重68t、重1t
炎	炎	鬼	引擎，载重65t、重2t
炎	ハ	-	引擎，载重60t、重0.5t
炎	×	-	引擎，载重56t、重1t
炎	$	-	引擎，载重51t、重0.5t
炎	3	-	引擎，载重48t、重3t

TIPS以及BUG汇总

除了上辑攻略中介绍的TIPS外，游戏中还是有不少心得的，抛去恶性的死机BUG，不少良性BUG也值得玩家利用。不过需要注意的是，金钱以及经验值相关的BUG会影响到游戏的平衡性，建议玩家在一周目时不要使用，否则会丧失游戏的乐趣。

属性伤害倍率： 经过测试，敌方对属性的抵抗力由强到弱依次为：×>△>无标记>●>○（上辑攻略中“●表示该敌人最大弱点”有误，在此更正并检讨）。实际伤害倍率为×－极低伤害或反射；△－约0.5倍；无标记－1倍；●－约1.5倍；○－2倍以上。

生化战车性格： 设计生化战车时的“性格”选项会影响到其固定武器的属性，对应关系如下：すなお→通常、まっすぐ→激光、クール→冰冻、あつい→火焰、空气よめない→毒气、うるさい→音波、おこりっぽい→雷电、ガンコ→钻头。由于颜色在后期可以随意更改，生化战车又是自行升级的，玩家只需要在设计时针对战车种类和性格多做考量即可。

缪特香袋： 在任务“ミュートのねがい”中得到的ミュートの匂い袋可以无限使用，其效果与战士的特技“战いのフェロモン”相同，都是提高遇敌率，在练级或者寻找悬赏怪物时能提高效率。

全回复饮料BUG： まんたんドリンク原本是回复人类HP的道具，在使用后也可以回复战车的SP，但是乘坐机车时只会回复角色的HP。

等级上限： 普通情况下，角色的等级上限是99，但使用道具レベルメタフィン可以让上限提高10，理论上可以达到999。该道具在流程中只能拿到1个，在最后的迷宫ジャガンナート中击败果冻状敌人メタモールゼリー的话，也有一定几率掉落。



特殊弹的说明错误： 游戏中对于セメント弹和ロケット弹的说明有误，其实前者才是スパルク型炮用的炮弹，而后者任意大炮皆可发射。

刷取经验值大法： 读取通关存档选择“つづきをあそぶ”就可以再次前去挑战最终BOSS，对付ジャガン＆ナート、グラトノス首、グラトノサウルス，分别可以得到4万、5万、6万的经验值，再加上完成“记忆を取りもどせ！”的1万，经验值高达16万，不过Ending画面是无法跳过的，算是此刷经验法的一个不足。

无限冶炼金属： 利用金属探知器，有时候会在沙地中找到“さびた(生锈的)”战车装备，这些装备能力都很烂，但是却有一个妙用。让战车装备上生锈品，并携带てつクズ等可以冶金的物品，选择“レアメタルを取り出す”后再选择战车上的生锈装备，溶解后得到各种金属，但生锈装备却不会消失，如此可以反复提炼。

无限刷取经验： 在完成任务“世界を盗め”后，调查任意一扇需要用ロックハッカー开启的门，任务就会再次显示完成并得到3000的经验值。利用轨道ステーション1楼出口的大门，可以反复、快速地刷取经验值。

物品保管室特殊弹增值法： 先准备特殊弹2枚，在ワラ的保管室选择“あずける”，将2枚全部寄存后选择“ひきだす”，取出时数量选到3枚，指定的车内就会有3枚特殊弹，而保管室内该种炮弹的数量会变为255。利用此法可以大量囤积特殊弹，如果要用于卖钱的话，售价最高的是APFSDS弹－150G。

游戏机刷钱法： 当所持的金钱超过39800G，并且身上没有“ジャックボーイ”时，前往ソンブレロ・ビル地下的冷藏库の店选择“ジャックボーイ”，将数量调到99后购入，这样通过BUG就能以1个的价钱购得99个二十一点游戏机，之后再全部抛售就能得到大量金钱。如果是拿去ワラ的印花屋出售，还可以一口气得到全部的印花奖励品。

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム
新・紋章の謎 ~光と影の英雄~

官方终于公布了《新·纹章之谜 光与影的英雄》的外传进入方法，“双条件”的设定实在是让玩家挠破头皮也猜不到。“新·阿卡内亚战记”虽然没有隐藏要素的关联，但评分的设定却值得玩家一再挑战。本次的研究就将为玩家献上这两个方面的内容。

NINTENDO DS

火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄			
ファイアーエムブレム 新・紋章の謎 ~光と影の英雄~			
Nintendo	S・RPG	2010年7月15日	日版
1～2人 1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	



文 太正之风 编 胧月 美编 Juxi

外传进入条件

本作中只要满足以下两个条件之一，都能进入特定章节后的外传，第二个条件皆为“指定回合内过关”。需要注意的是，不同难度下的回合数要求也是不同的，难度越高回合数要求越宽松，具体参看下表。

章节	条件1	条件2（指定回合数内过关）				
		ノーマル	ハード	マニアック	ルナティック	ルナティック'
3外	序章时阵亡人数<1	24	28	33	38	43
6外	里卡多(リカード)成为同伴	20	24	28	32	36
10外	10章过关时敌方修女(シスター)数>3	15	18	21	24	27
13外	13章不让敌方盗贼脱离	20	24	28	32	36
16外	原创单位为上级职业且LV>5	18	21	25	28	32
20外	狼骑士团的四人(ウルフ、ザガロ、ビラク、ロシェ)以及米蒂亚(ミディア)中有3人以上成为同伴	24	28	33	38	43

外传进入条件

评分细则

先简单介绍一下“新・阿卡内亚战记”模式下的评分规则，过关时系统会对速度、资产、生存和经验这4项予以打分。关卡的速度初始分为200分，到指定回合后每经过1回合减少5分；资产只与本关内可以从宝箱或村落中得到的道具、金钱有关，具体在各关攻略中再详细介绍；生存与过关时我方的单位数有关，每个存活单位20分；经验一项则是我方全体单位获得的经验值÷10，再加上每关额外的经验分，便是该项的分值。

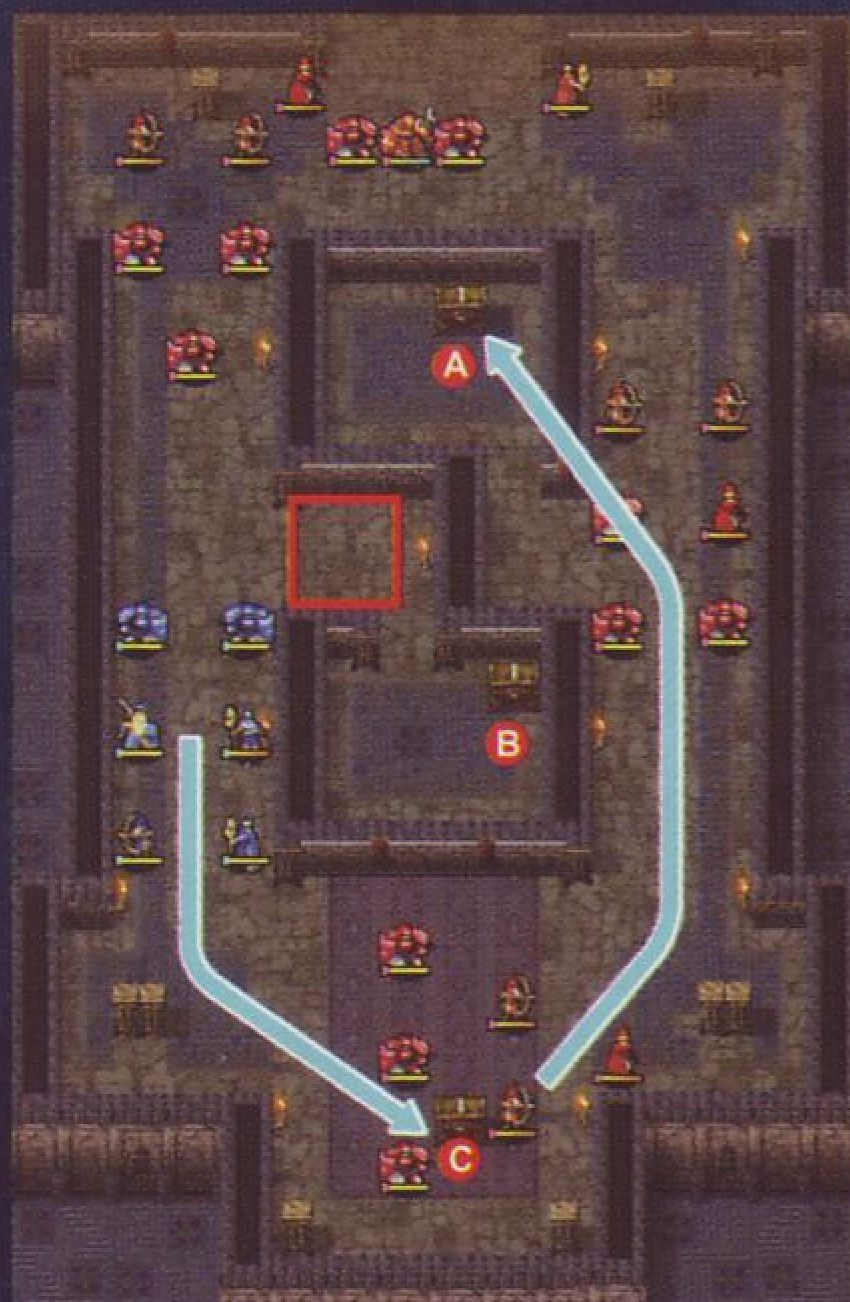
クリア評価
613Pt
速度 115Pt
資産 130Pt
生存 120Pt
経験 248Pt

要点阐述

通过分析评分细则可以看出，掌握关卡内敌我配置、道具情况、增援时机等是获得高分的前提。生存分自然是必须全拿，不断倒扣的速度分对玩家的杀敌效率有了更高的要求。而经验一项的分数精确到个位，这也就意味着多用低等级职业杀敌，想办法取得更多经验值的话，分数也就越高。因此在每一回合都要尽量保证每名角色都有所作为，哪怕是使用杖得来的经验值也不能放过。由于每关我方的初始人员和道具配置相同，兵种变更等系统都无法使用，没有记忆点也就不存在凹点的情况，所以“战术”和“调度”才是通过本模式的关键所在。玩家先要摒弃流程中“非强力角色不用”的习惯，一些主线剧情中的冷板凳在此模式下的发挥至关重要。另外某项关键数值的提升，可以为攻关带来不小的便利，当然运气的因素比较大，可遇不可求。下文的攻略仅供苦于过关的玩家参考，按照此战术思想并合理操作的话，拿到较高的分数还是不成问题的。

Episode.1 帕雷斯陷落

胜利条件	敌将击破	败北条件	ニーナ阵亡
事件	ニーナ&ミディア(对话)、ニーナ&ボア(对话)、ボア&ミディア(对话)		
宝箱	A.エルファイアー、B.サンダー、C.アーマーキラー		



本关3个宝箱各50分，其中的道具正是对付BOSS的利器，击倒BOSS后则有50分的额外经验加分，速度分从第1回合开始扣除。

我方初始位置上方、右侧、下方的敌人都会主动攻过来，因此初期的压力较大。右边的小房间是布阵御敌的绝佳场所，如果在内侧摆下口袋阵，等敌人逐一进来击破的话，过关不成问题。不过这种以稳妥为主的战术，杀敌效率就略显低下了。笔者采用的是以红色方框所示的狭窄道路为主战场的战术：首先让米蒂亚(ミディア)用银枪向下冲干掉持有“宝のカギ”的重骑士，随后用拯救杖(レスキュー)将她拉回来以免浪费经验分，其他人则避开上方重骑士的火力范围向右上区域移动。之后我方两名重骑士则装备“手枪”挡在路口(此举为的是损耗敌方远程单位的HP)，博亚(ボア)拿着宝箱中的“サンダー”给予敌方重骑士强力杀伤，其他人则负责对付弓箭手和魔道士。接下来就是艰巨的防守战，必要的时候让米蒂亚出来抵挡一阵，以免博亚杀敌过快而被涌上来的远程部队狙杀。解决掉攻上来的部队后，米蒂亚一人拿着钥匙延箭头所示向另外两个宝箱移动，大部队则稍作回复并利用拯救杖赚取经验值。待米蒂亚回收全部道具后，用拯救杖将其召回，重骑士向上引诱敌方剩余的部队靠近。最后一拥而上利用魔道书+アーマーキラー迅速干掉敌BOSS过关。



另外，本关有两项关键的数值，分别是米谢兰(ミシェラン)和博亚的速度。前者的速度如果未达到4便会被敌方BOSS追击，切不可用其诱敌，后者速度到达11则正好可以对敌方BOSS连打两下。如果能顺利升到理想的数据，那么后期的掌控调度就更加自如了。

Episode. 2 赤色龙骑士

胜利条件	敌全灭	败北条件	ミネルバ或ハーディン阵亡
事件	ミネルバ&エスト(对话)、ミネルバ&カチュア(对话)、ミネルバ&フロスト(说得)		
村落	A.きずぐすり、B.力のしずく		

本关两个村落各50分，右侧的伤药是我方前期回复的惟一手段。敌BOSS有50点额外的经验分，而速度分是从第6个回合开始扣除的。

关卡内的村落任意角色皆可访问，不过由于复



刻版中乘骑部队没有了“下马”的概念，弓箭手就是对我方飞行部队的最大威胁。一开始就要派飞行部队赶往左侧的村落救援，



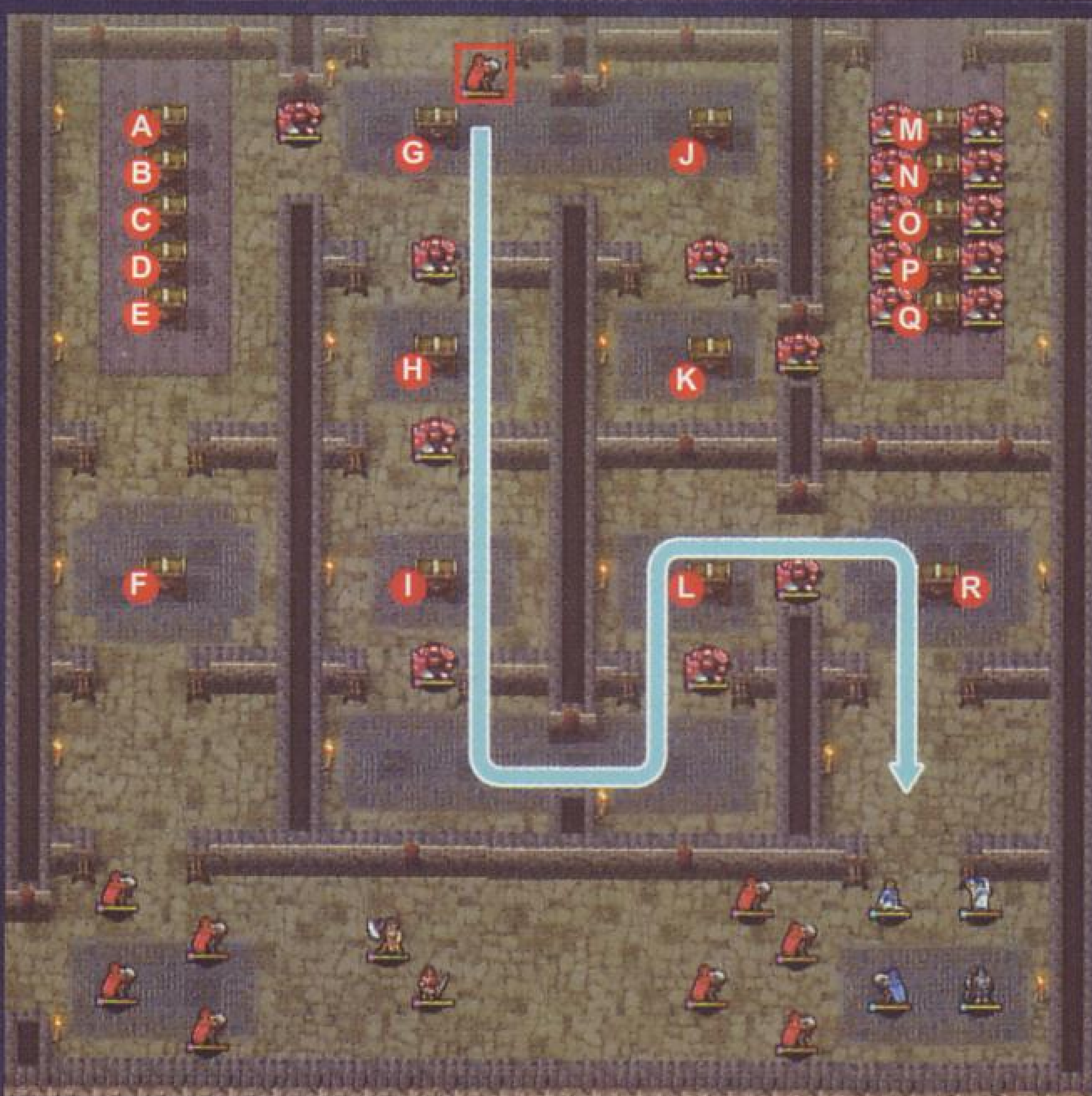
否则第二回合起就会遭到盗贼的袭击。初始时敌方的战士、弓箭手以及下方的小股骑兵部队会主动出击，建议全队避开弓箭手的火力范围向左上方移动，并利密涅瓦(ミネルバ)和哈丁(ハーディン)的反击干掉敌方的两个战士。第二回合干掉盗贼，全队集结在村落附近，直到第三回合全力解决3个弓箭系单位，对阵敌方骑士时可以多利用ナイトキラー的特效，另外要注意降低损伤，因为前期我方的回复手段只有那个伤药。清除杂兵后可以直接在红色方框的位置把敌方BOSS引过来，并利用弓箭特效干掉。随后骑士部队向下方的桥梁挺进，飞行部队访问村落并原地待机。第5回合地图西侧的城堡中会出现敌援军并主动向我方袭来，中央的区域则是本关决战的场所。说得弗罗斯特(フロスト)后可以借助他手中的リブロー对我方单位进行远程回复，注意敌方重骑士中有一个手持ナイトキラー的，会对我方骑士造成较大威胁，一定要用密涅瓦迅速干掉。最后的几个杂兵可以分别引出来，没有什么难点就不再细说了，尽快消灭他们的同时多利用弗罗斯特身上的回复杖也是赚取经验分的不二法门。

Episode. 3 正义盗贼团

胜利条件	敌全灭	败北条件	リカード阵亡
事件	リカード&マリス(说得)、マリス&ダイス(说得)		
宝箱	A.シーフ、B.C.E.G.I.J.K.L.M.O.P.200G、D.力のしずく、F.Q.きずぐすり、H.万能カギ、N.リブロー、R.はがねの弓		



本关齐刷刷的宝箱让人看得眼馋，不过资产一项的分数只与过关时玩家持有的金钱总数有关，其他宝箱内的道具并无影响。每10G为1分，最高220分。达伊斯(ダイス)和玛丽丝(マリス)父女二人是可以说得的，但需要消耗500G。两人的加入虽然会减少资产和经验方面的得分，但在快速杀敌方面却是不可或缺的因素，过关时生存也会有加分，因此还是建



议雇佣此二人。敌BOSS同样有50点额外的经验分，而速度分从第6回合开始扣除。

本关想要把宝箱尽数保全是不现实的，玩家的战术应该是尽可能多地保证资金宝箱不被窃取(道具可以击倒盗贼后再拿回来)。红色方框内的盗贼行动路线如箭头所示，初期试图将其击破的话简直是自寻死路。一开始我方的战力有限，蕾娜(レナ)身上的传送杖(ワープ)和拯救杖(レスキュー)的交替使用是前期战术的关键，先把那巴尔(ナバール)传送到地图左侧的宝箱F上，吸引敌BOSS来攻，右

下方的里卡多(リカード)和卡西姆(カシム)则并排挡住路口，以免修女遭到攻击。第二回合用那巴尔击倒敌BOSS，注意不要离开宝箱的位置，获得的アーマーキラー是下阶段战斗的必备道具，蕾娜则给里卡多补血，右下方单位可以消灭两个盗贼。第三回合那巴尔离开宝箱的位置攻击盗贼，同时传送里卡多过来援助(如图)，这样剩余的一个盗贼会因为AI的设定，在行动时优先拿取宝箱而不是进行攻击。随后解决掉盗贼并使用拯救杖把那巴尔召回，下回合让那巴尔装上アーマーキラー用伤药补血，并把他传送到宝箱L的位置，卡西姆则走入重骑士的攻击范围，这样在之后的回合，才能保住200G并击杀盗贼。后面的战术就自由得多了，那巴尔斩杀重骑士的同时里卡多依次开启宝箱，凑够500G后就传送他去说得下方的两名佣兵。记得把宝箱中的力のしずく交给玛丽丝使用，因为在那巴尔的武器耗尽后，就要利用她的サンダーソード来对付重骑士部队了。最后记得留5个宝箱给蕾娜用シーフ来开启，各种法杖的大量经验值是本关取得高分的另一大因素。

Episode. 4 开始之时刻

胜利条件	ニーナ到达指定地点	败北条件	ニーナ或カミュ阵亡
事件	ニーナ&カミュ(对话)		
村落	A.ブーツ		

作为逃亡战，本关的目的是护送尼娜到达地图右上角的城砦，虽然前有阻截后有追兵，但由于有强力角色卡缪(カミュ)在队，过关并不算难，难的是如何取得高分。由于没有资产分，速度分从第1回合便会开始扣除，BOSS那高达100的额外分和源源不断的敌援军带来的经验值，就是获得高分的关键因素。

一开始就要派骑士部队向敌方逃离的盗贼团发动突袭，务必在与右侧挡路的敌人交手前将他们尽数截获并夺取道具。第4～13回合，地图左下角会出现敌援军，其中还有众多手持银枪、银弓的强力单位。第5回合与挡路的敌人交手时，注意利用森林地形并优先干掉弓箭手。第6回合要派人卸下武器并占据红色方框的位置以阻挡追兵，其他人迅速





解决右侧残余的敌人。之后让卡缪使用龙盾等强化道具并挡在路口，他身上的装备グラディウス是可以当作回复道具使用的，尼娜则自行向目的地移动——这样虽然能安全过关，但分数定然不高，想要获得高分就必须设法将敌兵尽数击杀。

以全灭敌军为目标的话战斗必然旷日持久，速度分相当于要放弃，在回复手段有限的情况下如何让卡缪的三个手下得到更多的经验值是玩家需要绞尽脑汁思考的。前期打法没有变化，在路口“一夫当关”时需要注意，敌方行动的顺序是按照ソシアルナイト＞ホースメン＞パラディン，但是这里敌人的AI很高，如果弓骑兵可以攻击到我方，那么敌方骑士绝对不会自行移动把位置堵上，因此我方后排回复和进行攻击的角色需要格外留神。这里可以让卡缪卸下武器挡在道口，后面用弓骑和手枪进行间接攻击(如图)，注意留下一个敌方的ソシアルナイト，这样无论是对卡缪还是后排的部队而言，危险性都会小很多，而且尼娜进行回复的压力也不会太大。グラディウス只用于回复，不用于进攻，如此平稳过度到敌方BOSS杀到阵前时，再让卡缪装备强力武器向他主动发起攻击，攻击后用后排队员交换的方式卸下卡缪的装备以免其杀敌过快导致死亡。干掉BOSS后重复之前的战术，直到将敌方的弓骑部队尽数消灭，不过此时我方的回复杖应该也所剩无几，面对敌方涌来的圣骑部队，可以让卡缪装备攻击力最弱的てつの枪，以帮助后排的角色尽可能多地赚取经验。这一阶段的压力已经大大减轻，相信玩家们都能游刃有余。本关较为关键的数值是卡缪的防御以及尼娜的魔力，升级时加点顺利或是合理利用盗贼身上的提高能力道具都会让防守战时更为轻松，优先让两个低级职业的角色贝尔夫(ベルフ)和莱丁(ライデン)击杀敌人也是提高经验分的必要手段。

更正　139辑的《火纹》攻略的“职业系统介绍”中，笔者误将转职的等级要求写为了20级，实际上低级职业满10级后就可以利用大师之证或是天空之鞭进行转职。特此更正并向读者表示歉意！



玩转NDS

栏目主持:酷洛洛

VOL.80 文 小超



放假的日子总是过得很快，又到开学的时候了。不知道各位童鞋的暑假过得如何？去哪些地方玩了？通关了几个游戏？还有，作业有没有按时完成呢？即将步入大学校门的大一新生们也要收拾好心情，准备踏入新校门了。大学的生活与中学时不同，这里你将体验新的学习方式，结识新的朋友。下面看看最近NDS上有哪些新软件放出吧。

NDS软件学院

软件新闻

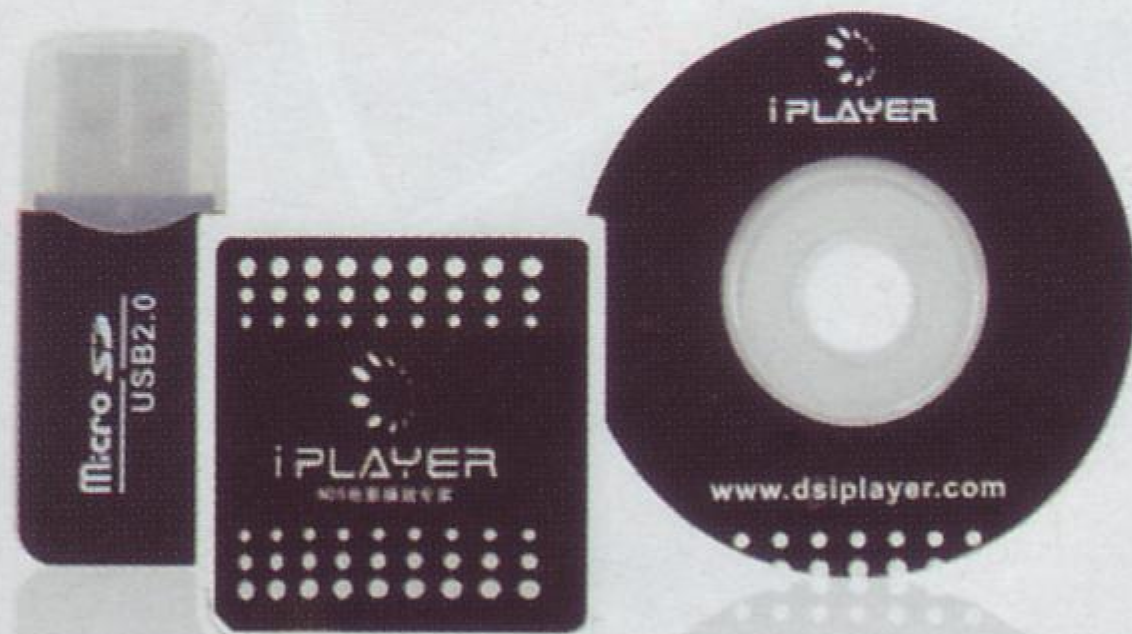
《DS1942》新版发布

NDS上仿《1942》的射击游戏《DS1942》于8月11日放出V1.2版。新版使用将开发程序Devkit pro升级到R31版，将库文件Libnds升级到V1.4.5+版；加入了新的菜单和画面。游戏标题画面中，按X键投币，按A键开始游戏。游戏中，用NDS的十字键控制飞机，按A键开火，按R键存储进度，按L键读取进度，同时按L、R键重启游戏。



iPlayer GBA模拟器新版发布

iPlayer专用的GBA模拟器于8月12日放出V1.1新版。新版加入了对CHT格式的金手指文件的支持；修复了界面错误以及固件方面的问题；加入了关闭NDS下屏的功能以节约电力。



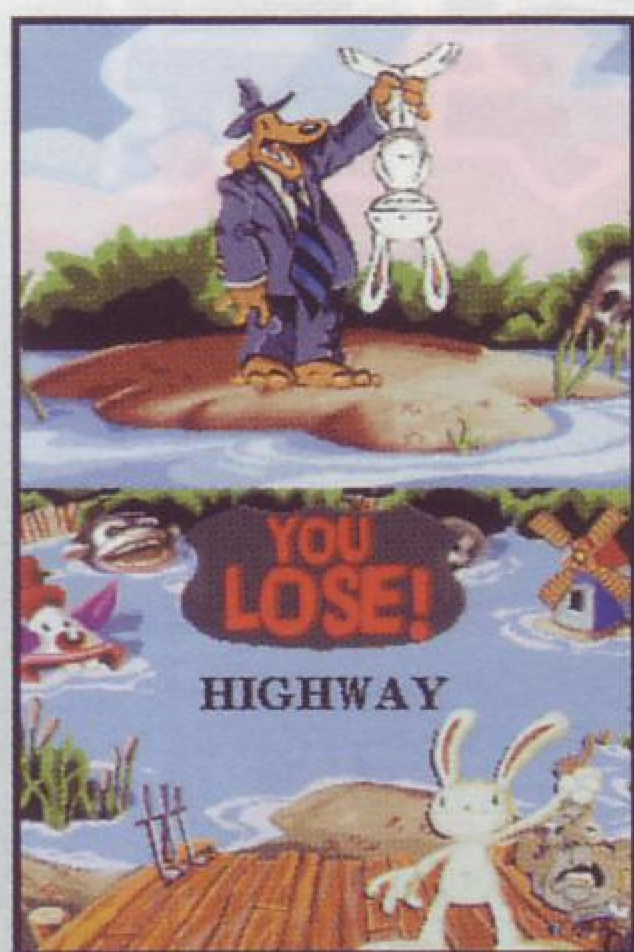
DeSmuME新版放出

电脑上的NDS模拟器DeSmuME Extremum于8月11日放出新版。DeSmuME Extremum是在DeSmuME基础上开发的模拟器，具有更好的模拟效果。新版兼容更多游戏的引导；能够智能识别存储类型；加入了高级汇流校准功能；调整了金手指功能；集成了电脑时钟显示；支持类比控制设定；改进了即时存档功能；改进了软件光栅材质；修复了各类图像缺失的错误；修正了各类崩溃问题；解决了BIOS延时循环的问题；修正了建模色彩混合的错误；修复了控制力回馈的问题。DeSmuME Extremum需要在配置了SSE2指令集的CPU以及OpenGL显卡的电脑上运行。使用时，按电脑键盘的HOME键暂停游戏，按END键复位游戏。



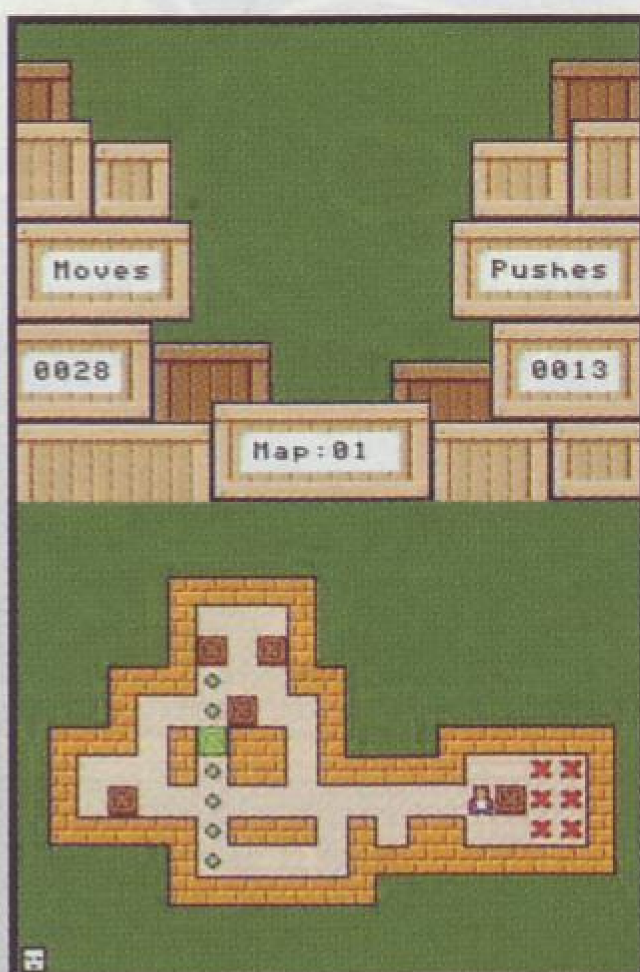
《Sam and Max The Hangman Game》DS新版放出

NDS上的单词拼写游戏《Sam and Max The Hangman Game DS》于8月11日正式推出。游戏使用DevkitARM R20版进行开发，内置了50个词汇。游戏很简单，玩家要猜出不同的字母组成单词。游戏内置了虚拟键盘，直接点击输入字母。



《Sokoban Touch & Go!》

NDS上的推箱子游戏《Sokoban Touch & Go!》于8月6日发布。游戏操作很简单，只要点击箱子将其移动到指定地点即可。游戏时，NDS的上屏显示相关信息，下屏显示游戏画面。



《Speed Trap》

NDS上的赛车游戏《Speed Trap》于8月2日放出Beta版。游戏采用了双屏显示的方式，上下屏会同时显示赛道，让场景显得十分庞大。游戏时，用NDS的十字键控制赛车，按A键加速，按START键回到主菜单。与上面介绍的《Sokoban Touch & Go!》等游戏一样，本作同样是参加NEO夏季软件大赛的作品。所以游戏的架构完善，不过画面效果就比较一般。



《Lode Runner Return》新版公开

还记得那个考验反应能力的游戏《挖金子》吗？在FC、GB上都有它的身影。如今有玩家将其移植到了NDS上，并取名为《Lode Runner Return》。游戏于8月14日放出V1.0版，虽然是首个版本，但游戏基本构架已经完成，具有多达150种关卡、2种游戏方式，并可以调节速度。游戏还有背景音乐，图形则借鉴了Apple II 电脑版的画面。游戏时，用NDS的十字键控制角色移动，按START键暂停，按A、Y键挖左方的土，按B、X键挖右方的土。





玩转PSP

VOL.80 栏目主持:酷洛洛



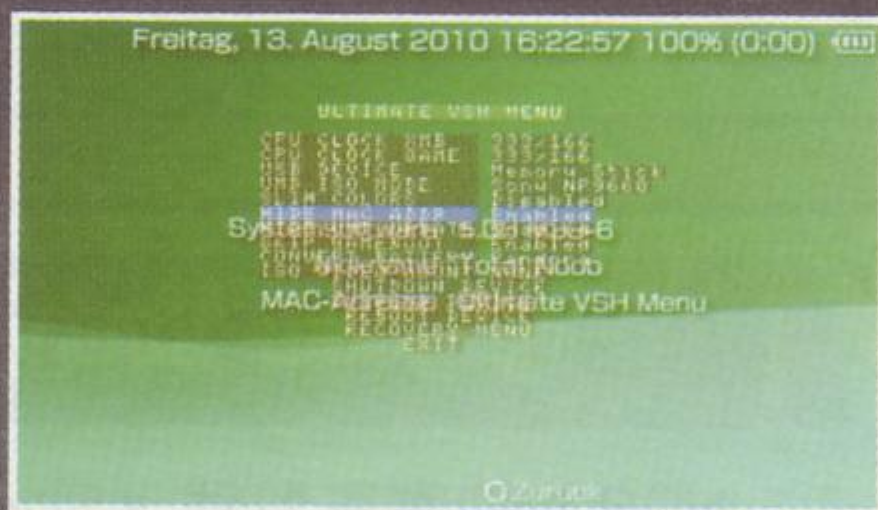
尽管PSP游戏全线破解，但系统方面却迟迟没有消息，看着价格一涨再涨，最近去相熟的游戏店也不好意思问PSP现在多少钱了。还不如买台PS3来得划算，就算平时不怎么玩PS3游戏，至少还能放在家里当蓝光播放器……扯远了，来看看近期有什么PSP的新软件吧。



PSP软件学院

实用软件

VSH菜单功能扩张安装程序Ultimate VSH Menu最终版发布



在上一辑《掌机王SP》中酷洛洛曾介绍过一款VSH菜单功能扩张安装程序VSH Menu+，那是一款用于增强自制系统VSH菜单功能的补丁类安装程序。而这次介绍的Ultimate VSH Menu是同类软件，但增强功能相比前者更为丰富，它在原来VSH菜单基础上加入的功能有：让PSP-1000使用PSP-2000背景颜色的slim color选项；隐藏PSP的MAC地址；隐藏PSP界面中UMD更新固件提示；跳过进入游戏时的PSP引导画面；让PSP电池在普通模式和工厂模式（神奇电池）之间切换；可在VSH菜单中进入恢复模式等。进入Ultimate VSH Menu安装程序后，X键为安装、〇为卸载、R键为退出安装。安装完毕后在PSP界面按SELECT呼出VSH菜单即可看见效果。注意该软件仅支持5.XX自制系统。

华丽的音乐管理器SensMe Channels 5.XX自制系统破解版发布

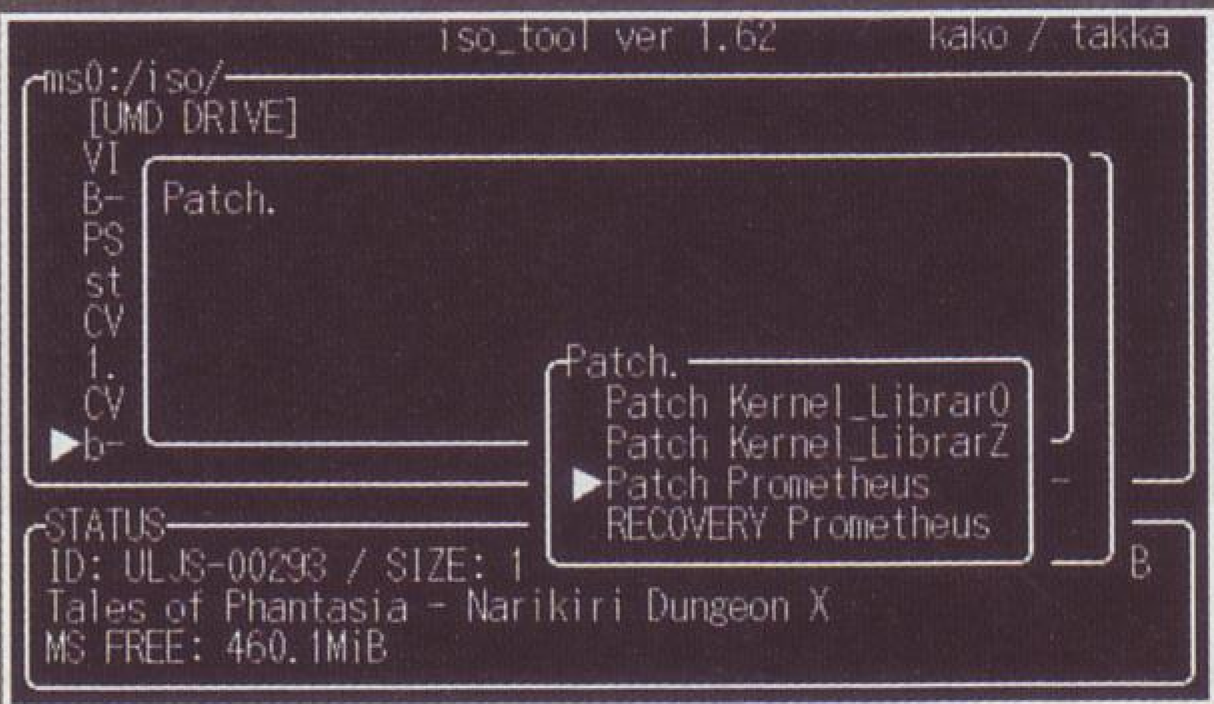


SensMe Channels是Sony的一个音乐管理工具，SensMe功能在索尼的Walkman音乐手机中早已出现，PSP则从6.10官方系统才开始加入，SensMe Channels不仅画面华丽，还可以根据用户的使用习惯和偏好自动分类音乐。由于目前最新的自制系统以5.XX为核心，因此无法运行SensMe Channels的官方版。这款SensMe Channels for 5.XX是由制作普罗米修斯固件、同时也是电子书软件X-reader的作者liquidzigong制作的破解版，可以在各种5.XX自制系统上运行。使用方法十分简单，将SensMe_for_5XX解压后的PSP文件夹拷贝到记忆棒根目录即可，另外本辑还收录了作者为解决汉字缺失问题而制作的雅黑版（SensMe_for_5XX_YH），使用方法与普通破解版相同。

如果玩家遇上音乐文件乱码的问题，那是由于mp3文件的ID3v2造成的，解决方法为使用千千静听等电脑上的音乐播放器，将mp3文件属性的写入类型更改为APEv2即可。

破解软件

有破解就有更新：ISO Tool 1.62发布



每当有PSP游戏出现新加密方式，黑客总会第一时间地将它破解，然后放上破解补丁让自制系统的玩家们自行破解。但如果游戏一多，各种游戏破解补丁无异会让玩家眼花缭乱，而ISO Tool就是一款集合至今各种游戏破解的自制软件，可以破解目前各种PSP加密镜像。新版本支持《幻想传说 换装迷宫X》的游戏破解，GEN-D及普罗米修斯固件的玩家使用时只需选择Patch→Patc Prometheus→Yes即可完成《幻想传说 换装迷宫X》的破解。另外本辑光盘中除了原版外还另外收录了中文汉化版的ISO Tool 1.62，让各位使用时更加方便。

自制程序加载器Half-Byte Loader更新R97版



自制程序加载器Half-Byte Loader（简称“HBL”）从5月初首次发布至今已经从R24更新至于R97，界面和功能渐趋完美。这是利用美版《啪嗒嘭2》试玩版的存档漏洞为基础制作的自制程序加载软件，由于在官方试玩游戏下引导，因此适用于所有型号的PSP，包括5.03～6.20之间官方系统的PSP-3000和PSP go。HBL可以让无法加载自制系统的机型也能运行部分自制软件，如一些自制游戏、模拟器等。目前HBL尚不能加载任何游戏ISO，玩家只好耐心等待ISO破解来临的一天了。另外提醒一下，使用过HBL的玩家无需更新《啪嗒嘭2》试玩版及其漏洞存档，只需更新HBL的文件内容即可。

同人游戏

超高难度的《马里奥》同人游戏：《Mario masochism》

国外自制软件作者LiquidProQuo发布了这款《马里奥》同人游戏《Mario masochism》，游戏版本为beta V0.15，同时也是作者宣布发表的最后一款PSP自制软件，游戏名中文翻译为“自虐狂马里奥”，是一款难度极高的横版动作游戏，游戏整体素质不错、完成度也已经相当高，玩家目标无非是要到达终点，但途中的障碍足够让游戏中这位马里奥死上数百次。如果各位是动作达人，或者欲从游戏中寻求挫败感的玩家，酷洛洛在此强烈推荐。



操作说明

按键	动作
←/→	移动
X	跳跃/二段跳
○	开/关背景音乐
按住□+←/→	跑步
终点前长按↑	前往下个关卡
L	重新开始该关卡
START	停止
SELECT	回到主菜单（在停止内）

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

进入8月中下旬，暑假已接近尾声。学生朋友们大多都为即将到来的新学期作好准备，整个暑假销售旺季小P销售业绩统计下来，受破解和货源的影响，商家们的处境还是比较尴尬的，可以说是几家欢喜几家愁，虽然到了最后大家都转向了推广6.20阵营，但前期狠下心来做二手翻新的商家确实是抓紧时机大捞了一笔，老实经商的店家倒是在这个尴尬的时刻里失去了宝贵的客户资源，或许这就是畸形的国内电玩市场的又一鲜明写照。



暑假快过完了，破解消息还是渺无音讯。破解版小P报价对于普通玩家朋友来说已经无任何意义，黑色2150元、白色2180元，象征式报价夹杂在各店小工们有气无力而又不经意的语气里，似乎就是姜太公的现实写照版。另一边厢的非破解型6.20版小P成为了市场的主力，加之受海关新通关政策的影响，近段日子里报价也是一路飙升，其中基础色里的黑色报1175元，同上旬比涨幅50元。白色和银色报1210元，同比上涨50～60元。彩色系里的黄色、绿色报1235元，同比涨幅30元，彩色系里较受欢迎的红色、紫色蓝色报1300元，同比上涨高达90元。

对于小P未来市场走势，笔者看法如下：9月1日新执行的清关条例和近段时间海关检查力度的加大给予了目前不规范的电玩行业一记沉重的打击，货源、渠道面临的运输压力加剧、人员成本加大已是必然，最终这部分增加的成本必然会转嫁到消费者头上，新一轮涨价的导火索早已点燃，目前卖场里连带手机商家在内也是哀鸿遍野、涨声一片。对小P有刚性需求的玩家朋友近段时间就不要再抱等待降价的念头，赶在新例实施前买上称心如意的机器才是正事。货源不顺如果偏偏赶上破解放出的话，小P直接卖2000元也不是什么不可能的事情。

最后说说任系掌机的情况，面对尴尬的小P行情，这边厢报价则保持平稳。卖场里的神游行货版iDSi黑白两基础色报1230元，彩色系粉红、冰蓝报1280元。价格跟水货报价贴近，有购买意向的朋友多多考虑购买行货，享受优质售后服务吧。NDSi黑白两基础色报1245元和1230元，冰蓝色报1255元，蓝色、绿色报1310元和1300元，粉红色报1290元。大屏版NDSi LL由于问津的人少，商家也很少进货，在卖场很难看到其身影。NDSL韩版全色系报840元，最近在卖场里也难觅这三大杠的版了，倒是翻新二手满天飞，对该机型有购买意向的朋友建议增加预算购买NDSi或购买行货版的NDSL。



就像马克思主义经济学所描述的那样，供给决定需求。由于长时间缺乏货源，或者说根本就已经没有货源了，5.03以下版本的PSP－3000已经慢慢成为了历史，而官方5.03以上版本的PSP－3000终于可以有机会占领市场了。5.03以下版本的PSP－3000批发价格为2000元整，加上存储卡等随机周边，这样的主机实际销售时价格至少要2300元，否则对于商家来说就根本没有销售的必要。5.03以上版本的PSP－3000黑色主机价格在1130元左右，彩色主机酌情加50至80元不等。之前主流的随机配件Sony组装8G卡可能会在今后的两个月内完成与16G卡的交接，因为8G卡的价格基本上稳定在了140元左右，而组装的16G卡价格从之前的250元一下子降到了200元，而且在工艺上早已经不存在问题，这样的价格差异相信会让很多玩家在购机时毫不犹豫地选择更为实惠的16G卡。

NDSi LL的黄色和绿色主机也出现在了市场了，单机1500元的价格还是有些贵了，毕竟从该机型本身的实用价值上来看并不比之前的NDSi有太多的进步之处，掌机大型化更多的还是面向特殊群体的一种考虑。神游的iDSi依然地位稳定，可选择颜色的多样化和行货的身分保证了玩家在购机时当然的第一选择，1250元的价格在短时间内应该不会有太大的波动。4G TF卡90元，DStwo烧录卡248元，这样的配置便已经可以在最大程度上满足玩家的需要了。



自从立秋以后，雷雨天气变得多起来了，电压不是很稳定，笔者在这里也给大家提个醒，充电器用完以后一定要从插线板上取下来，否则烧了就只有抱着充电器尸体哭了。

随着暑假的慢慢过去，掌机市场也渐渐冷淡了下来，5.03可破解的PSP几乎已经绝迹，各家电玩店也只有少数的存货，批发商那里也基本不再有货了，存货价格也高得离谱，5年前的掌机现价居然比X360还贵。性价比极高的韩版NDSL也开始断货，想玩DSL的就只有考虑神游iDSL了。DSi方面倒是比较稳定，一直没有什么变化，保持了很长时间不动，估计这个情况要持续到3DS发售吧。

单独说说5.50以上系统的非破解PSP吧，最近小涨了几十块，但还是比5.03的要便宜了900左右，这个差价都足够买好几张正版游戏了。倒不如买台非破解版的，再买几张喜欢的正版游戏，比如《MHP2ndG》、《铁拳6》、《胜利十一人》之类可重复游戏而且又耗时间的游戏，然后慢慢坐等破解吧。如果觉得几张正版游戏不够玩，现在还可以运行FC、MD、GBA、等模拟器，也能在一定程度上给玩家们一点安慰。

配件方面有涨有跌，幅度都不是很大，多在十元以内。一般来说这种小幅度的涨跌并不会影响市场价，所以基本还是稳定不变的。DSTWO烧录卡算是降价比较多的，大概降了20左右，有兴趣的玩家可以考虑一下了。

这段时间是翻新机最活跃的时候，即使是未破解的5.50以上系统的PSP也已经翻新机泛滥了，大家买的时候一定要注意鉴别，尽量选择信誉好一点的电玩店。在末班车的时候花高价买到翻新机，这可是最得不偿失的事了。



近日来，破解版PSP-3000价格涨幅已经到了极致，价格也是居高不下，而且市场上也很难找到全新机器了。翻新机器加上这离谱的价格，是不能令玩家朋友满意的。暑期即将结束了，不少按耐不住的玩家们，还是选择购买暂时不能破解PSP-3000 6.2版主机，商家称销量不错，6.2版主机价格便宜，更是有9款颜色供不同喜好的玩家们选择，虽然暂时还没有破解，但相比翻新机器质量就非常有保证，条件允许也可以购买正版的UMD，现在部分游戏价格也相对便宜，例如《战神 奥林匹斯之链》、《MHP2ndG》等价格约在100元左右，强烈建议购买6.2版主机。目前6.2版各色主机报价是：黑色是1120元，白色是1150元，银色是1130元，蓝色和红色是1200元，黄色和绿色是1180元，最新推出的新颜色青瓷绿和粉色报价仅为1230元。记忆棒方面，和上辑相比有小幅降价，16G记忆棒跌破200元，目前16G MARK2是190元，16G极速红卡是220元，8G MARK2是130元，8G极速红卡是150元。

任天堂方面，3DS还没有上市，目前能使用烧录美版DSi价格却有小涨了30元，报价是1180元，行货DSi价格一如既往的稳定，报价是1220元。NDSi LL拥有两个PSP屏幕级别的4.2寸屏幕和手感相当舒适的普通笔大小的触控笔，并且内置了3款免费的DSiWare，如果对超大屏幕的DSi LL情有独钟的朋友，可以考虑出手购买。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000（可破解）	PSP-3000（不可破解）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君慧娱乐	1490	2150	1175	840	1245	1230	1450	275	140
北京	绿洲电玩	1550	2000	1170	780	1150	1250	1400	220	140
上海	新亚电玩	1650	2100	1250	900	1270	1290	1450	260	140
陕西西安	快乐多电玩	1550	1850	1120	820	1180	1220	1380	220	150
浙江杭州	江城博晶电玩	1600	2000	1150	750	1200	1250	1500	220	120
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1480	1750	1100	800	1150	1190	1330	200	110
安徽合肥	大拇指电玩	1580	2100	1200	850	1180	1280	1580	220	158
四川成都	海豚电玩	1450	2030	1100	780	1130	1180	1350	180	110
福建厦门	快乐多电玩	1550	1900	1200	880	1150	1260	1550	260	160

硬件短消息



最近有个名叫"苹果皮"的东东炒得很热。要问iPod Touch和iPhone之间的区别，很多人都知道是通信功能，只能充当MP4来使用。但如果iPod Touch套上苹果皮，便可以用来打电话了。苹果皮是套在iPod Touch外面的外壳，但内置了通信部件，所以能够实现电话、短信等功能。大概是制造过程出了问题，这苹果皮至今未有真身上市。不过，苹果皮大概是迄今为止iPod Touch上的最强配件了吧？下面看看近来有啥好玩的周边出炉吧。

文 就爱360

栏目主持：酷洛洛

NDS触控笔套装

品名：Jumbo Touch Pen Set
种类：触控笔
出品：CTA
对应机种：NDS
官方价格：5.99美元





NDS附带的触控笔弄丢了？没关系，买款触控笔套装吧。套装中包含了6支触控笔，有三种不同的颜色，两种不同的规格。其中体型较粗的触控笔手感很好，适合手比较大的用户使用。

NDSL乐高保护盒

品名：DS Lite Official Nintendo and LEGO Indiana Jones Armor Case
种类：保护盒
出品：Power A
对应机种：NDSL
官方价格：14.99美元





咋一看，这款保护盒并没有什么亮点，只是印有《乐高 印第安纳琼斯》的图片、盒子体积比较大而已。其实产品的独特之处就在于其外壳上，外壳的图片其实由乐高拼图组成，玩家可以将拼图取下来，换上自己喜欢的图案。这样你就有一个永远看不腻的保护盒了。

迪斯尼卡带收纳盒

品名：ディズニーキャラクターDSカードケース16ミッキ
种类：收纳盒
出品：Hori
对应机种：NDS
官方价格：980日元



与前言提到的苹果皮不同，很多配件本身并没有科技含量，这也导致配件本身同质化严重的现象。而精明的厂商则会制造别样的商品。这款做工细致的NDS游戏卡带收纳盒由HORI制造，外壳上的米老鼠图案让其显得与众不同。产品经过了迪斯尼的授权，对粉丝们来说很有收藏价值。产品采用了多层设计，每层能容纳4枚卡带，一共可以装下16枚卡带。收纳盒的外壳为半透明材质，能看到卡带的封面。

GBA无线通



品名：Game Boy Advance Wireless Messenger
种类：配件
出品：Majesco
对应机种：GBA
官方价格：14.53美元

NDS内置的PictoChat曾引起NDS玩家的聊天潮。如果你至今还坚守GBA阵营，也不要羡慕，因为GBA上也有能实现类似功能的配件。GBA无线通可以安装于GBA上，内置了无线通讯模块，能够与方圆3英里内同样安装了无线通的GBA用户进行通讯。用户可以与一个或者数个好友互发信息，并能确认好友是否已经收到了信息。配件内置存储，可以最多存储1500条信息。有了这东东，与朋友之间联系就方便了。当然前提条件是大家之间的距离不能太远。

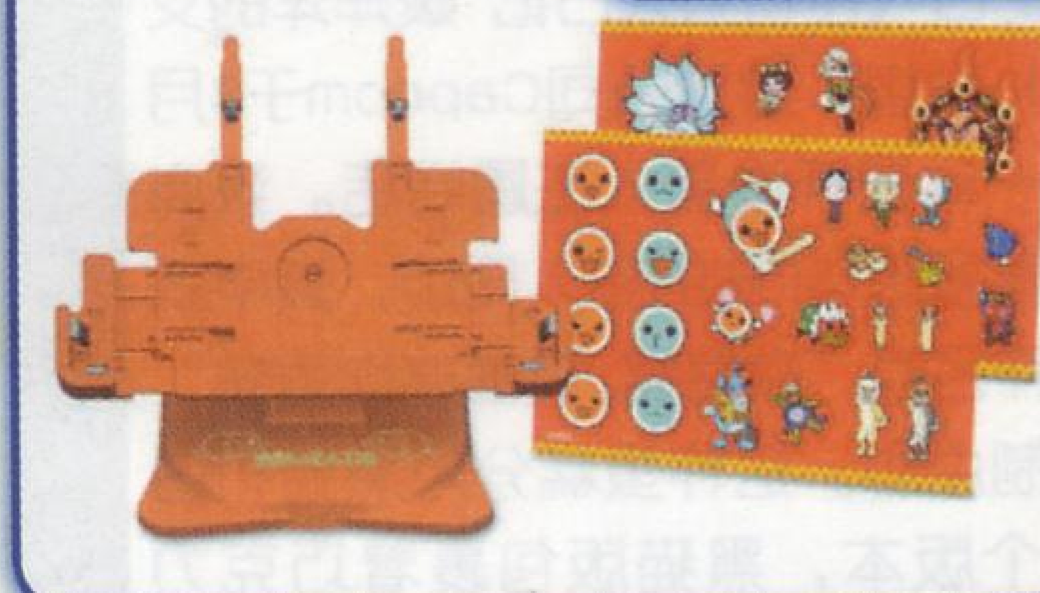
《太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大作战》底座

品名：太鼓の达人DS DSi Ⅱスタンド
种类：底座
出品：Hori
对应机种：NDSi LL
官方价格：1980日元

Namco的音乐游戏大作《太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大作战》让很多玩家沉迷其中，但长时间对着NDS屏幕敲敲打打，有没有觉得腕关节不太舒服？那是因为姿势不对。赶快买一个HORI专门为本作定制的NDS用底座吧。产品可以将NDS牢牢卡住，并以一定角度倾斜，让玩家更畅快地玩游戏。NDS的倾斜角度可以调节，满足不同玩家的使用习惯。产品的底部印有游戏的LOGO，包装内还附赠两张游戏贴纸，很有珍藏价值哦。







PSP go便携包



品名：Official Playstation Starter Kit for PSP go
种类：保护包
出品：Power A
对应机种：PSP go
官方价格：19.35美元





便携包除了有保护主机的作用外，方便也很重要。这款专为PSP go设计的便携包采用了拉链式设计，玩家可以方便地将主机放入其中。包包内还设置夹层，可以将耳机、记忆棒等小配件放进去。外面印有PS系列独有的○、□、×、△符号。产品包装中附赠耳机、清洁布、屏幕保护贴等配件，配件虽小但足见厂商的用心。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



胧月
提供



怪物猎人夏季商店

配合《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》发售，游戏公司Capcom于8月21日～31日开设猎人主题商店。该商店出售多达150种的猎人周边，其中就有一种名为“软绵绵 艾鲁迷你蛋糕”的特制点心。这种蛋糕分为黑猫和白猫两个版本，黑猫版包裹着巧克力酱，白猫版则包裹了卡士达，外形美观。（实际味道不知。）



▲无法前往现场的我们权且看一下官方的预览图吧。

此外，只要在该店购买1000日元以上的商品便可获得一个专门购物袋，并能于8月21日～25日期间和现场的“我的艾鲁”拍照留念。



▶收入金额达1000日元赠送的袋子，数量有限，送完为止。



▶迷你蛋糕的样子非常可爱。



◀穿戴着『我的艾鲁』绒布玩具服装的工作人员。

点评 胧月：玩过《428》、看过《月之恋人》后，坚持认为穿绒布玩具服装的都是美女。



提供

泼水娘滋润你心灵，“泼水娘大集合！2010”



■『泼水娘大集合！2010』的宣传插画，由七濑葵绘制。

“泼水娘大集合！”是由秋叶原民间团体在夏天举办的一项地球温暖化防止活动，由秋叶原的女仆和一般参加者一起泼水为秋叶原降温，从2004一直实行至今，现在已成为夏天秋叶原里一道靓丽的风景线。

这回的“泼水娘大集合！”的看点除了秋叶原女仆咖啡的女仆外，还邀请了丸之内的OL、横滨中华街的店员、星球大战的Cosplayer、新人偶像团体等各种各样的嘉宾参加，将活动的气氛推到了顶点。下面就让我们来欣赏一下当日的美图吧。



■活动开始前的嘉宾致辞。



■为了环保，活动的用水都是一些洗澡水、雨水等二次用水。





◀▲活动开始后，近百位MM一边喊着“变凉快吧”一边将水泼出，场面甚是壮观。



■《星球大战》的Cosplayer还准备了水枪，难道是角色需要？



■为了防止被弄湿，看来不少人都有备而来。



■现场还准备了温度计，实时查看气温升降情况。



■活动完结后，MM们边和在场观众击掌边退场。

《重装机兵3》里的痛车



胧月 提供



《重装机兵3》绝对算得上近期的热门游戏，"战车、狗和人类的RPG"让玩家热血沸腾，但是你想过让这些金属质感十足的战车变成充满"宅"味的痛车么？

游戏发售的次日，《圣诞之吻》官网就公布了相关角色的痛车贴纸密码，玩家只需要到ラスティメイデン镇的指定自动售货机前输入密码，就能买到这些别具特色的贴纸。图中《君吻》贴纸的人物是星乃结美，而《圣诞之吻》贴纸的人物则是绚辻词，如果有追7月新番动画的玩家对后者一定不会陌生。针对不同车型，换上贴纸后的具体人物也不一样，个中区别只有玩家自己尝试后才知道了。

「アマガミステッカー」使用後
（絢辻詞Ver）



入手場所:ラスティメイデン地下1階左の自動販売機
PW:21224444

「キミキスステッカー」使用後
（星乃結美Ver）



入手場所:ラスティメイデン地下1階右の自動販売機
PW:22722233





▲遗憾的是贴纸效果只有在查看战车时才能体现出来，实际战斗中只不过是换了外壳颜色而已。

其实《君吻》和《圣诞之吻》都是Enterbrain在PS2平台上发售的恋爱模拟游戏，利用同社作品之间的联动来增加人气也不算稀奇了。在广阔无垠的荒野上驾驶这样的战车，相信也别有一番风味。

风格各异的游戏题材纸模



马修 提供

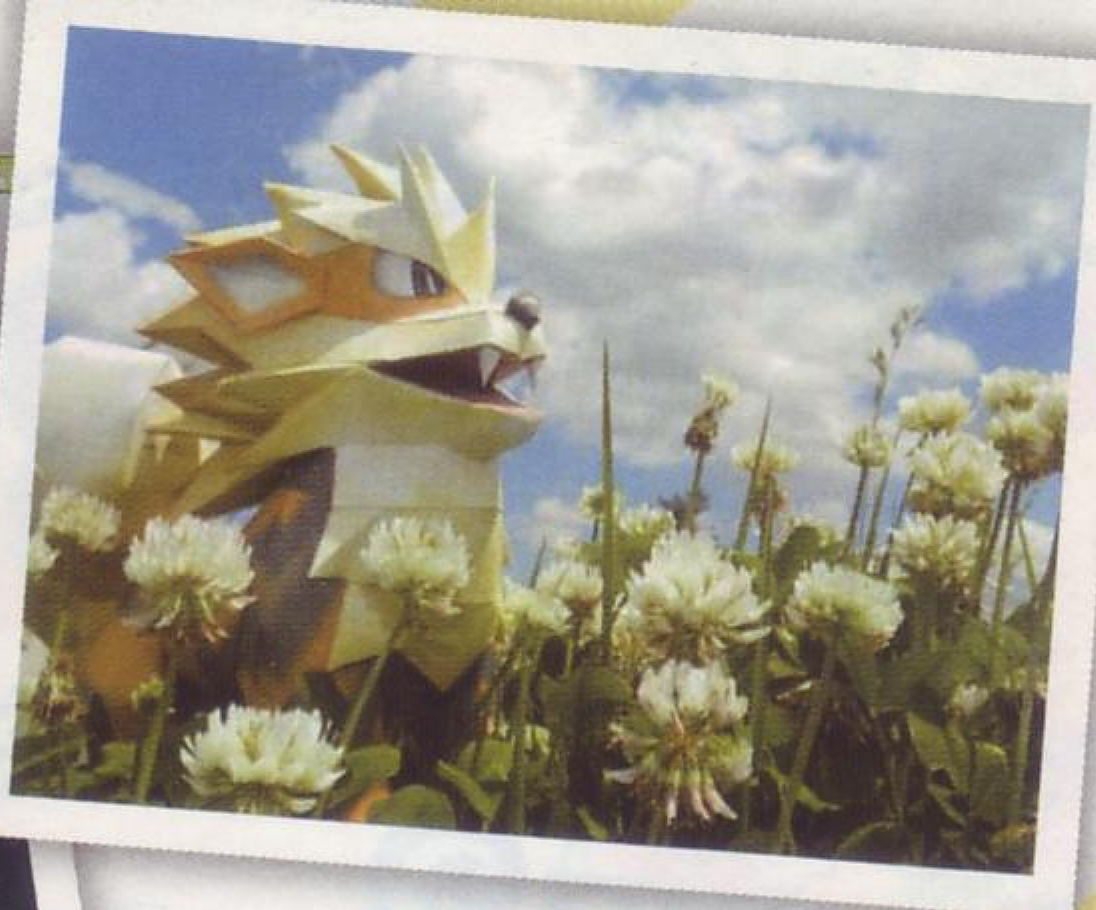
若问马修我小学最喜欢的课是什么，答案就是：手工课，不知道这课程现在还有没有、形式有没有变化，反正本人小时候手工课基本都是做纸模，而且以车辆类居多，虽然本人做出的成品经常是七扭八歪外加外层一堆胶水和手印，但这并不影响本人对手工纸模的爱，童年时候玩具缺乏，全指望自己动手做呢，不过手工课上的毕竟有限，于是本人在无师自通的情况下用三视图自己设计，精度关系，出来的成品更歪拧了……比起本人小时候



◀超级马里奥兄弟，肚子圆圆的。

的简单纸模，现在的纸模可就精致多复杂多了，当然，精致程度和复杂程度是成正比的，你别指望用做一个豆腐纸模的时间来做一个还原度超高的蝙蝠侠纸模。而如今的纸模，也是从简单到复杂，多种多样的。这一切都得益于一款专门的折纸设计软件——纸艺大师，只要你给出3D模型，这个软件就可以根据方块数量展开为折纸用的图，如果你要给个高清的3D建模，那么出来的可能会很恐怖哦。当然，纸模更重要的是神似，因此有些时候也不一定就得那么复杂，风格独特同样会有不俗的效果。



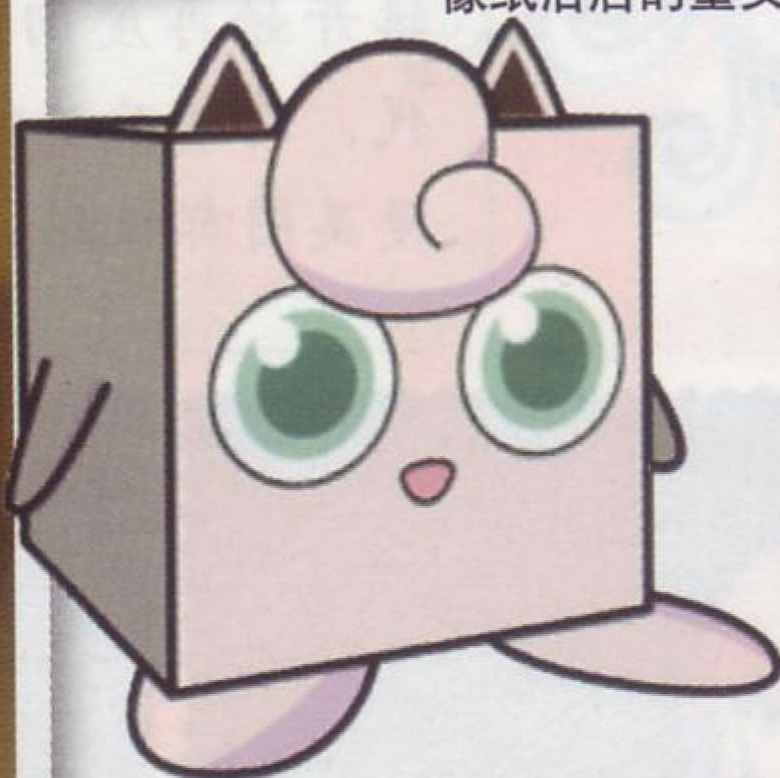


▲好漂亮的风速狗！

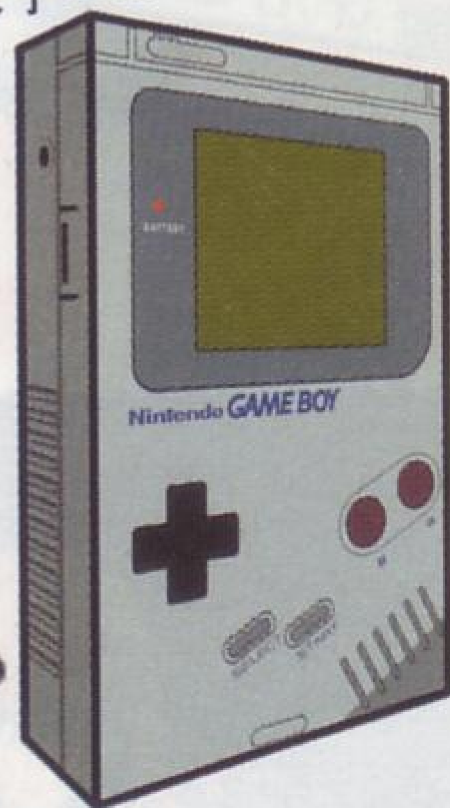
◀塞尔达公主，不过《风之杖》风格的眼睛在纸模上，看起来就有点像纸活店的童女了……



▲圆滚滚的胖丁。



▲豆腐型的方块胖丁，依旧很传神。



▲经典掌机GB，这个做起来应该很简单。



白菜 提供

《浪客剑心》难以置信的真人化？

近日日本方面传出消息：1994～1999年间在《少年Jump》上连载的大人气漫画《浪客剑心》将会真人化，主人公绯村剑心将由目前正在大河剧《龙马传》中饰演冈田以藏的21岁男星伊藤健出演。

《浪客剑心》的人气不止在日本本土，包括中国在内的海外也均受到其影响。漫画本身也经过了动画与剧场版化，但始终没有进行过真人化。根据相关人士的说法，因为剑心的必杀技无论如何都需要CG来进行表示，因此在CG技术不成熟的时代不敢轻易下手。目前技术成熟，而佐藤健也是非常适合剑心气质的演员，才有了这一决定。

相关人士信心足是好事，不过舆论似乎并不看好佐藤健。特别是来自日本20岁年轻人的声音，对于真人化持有反对意见。《浪客剑心》在他们心中已经成为了不容他人染指的儿时珍贵记忆。



▶《浪客剑心》对国内动漫爱好者来说也是被奉为经典的作品。



▶如何获得动漫爱好者的支持将是伊藤健日后的课题。

点评 胧月：不怕得罪人地说一句，藤原龙也版的冲田总司和伊藤健版的绯村剑心我都完全不来电。冲田由堺雅人来演就很好，绯村……菊地真吧。（爆）

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

由于之前放太多动漫图，导致这个栏目一度变成了“动漫美图秀”，为了纠正本人假公济私的恶劣做法，因此从本辑开始再度回归到和游戏相关的美图。当然，如今这个时代，动漫改编的游戏层出不穷，相信早晚有机会将珍藏的动漫美图都放到这个栏目里，打擦边球什么的最有意思了！







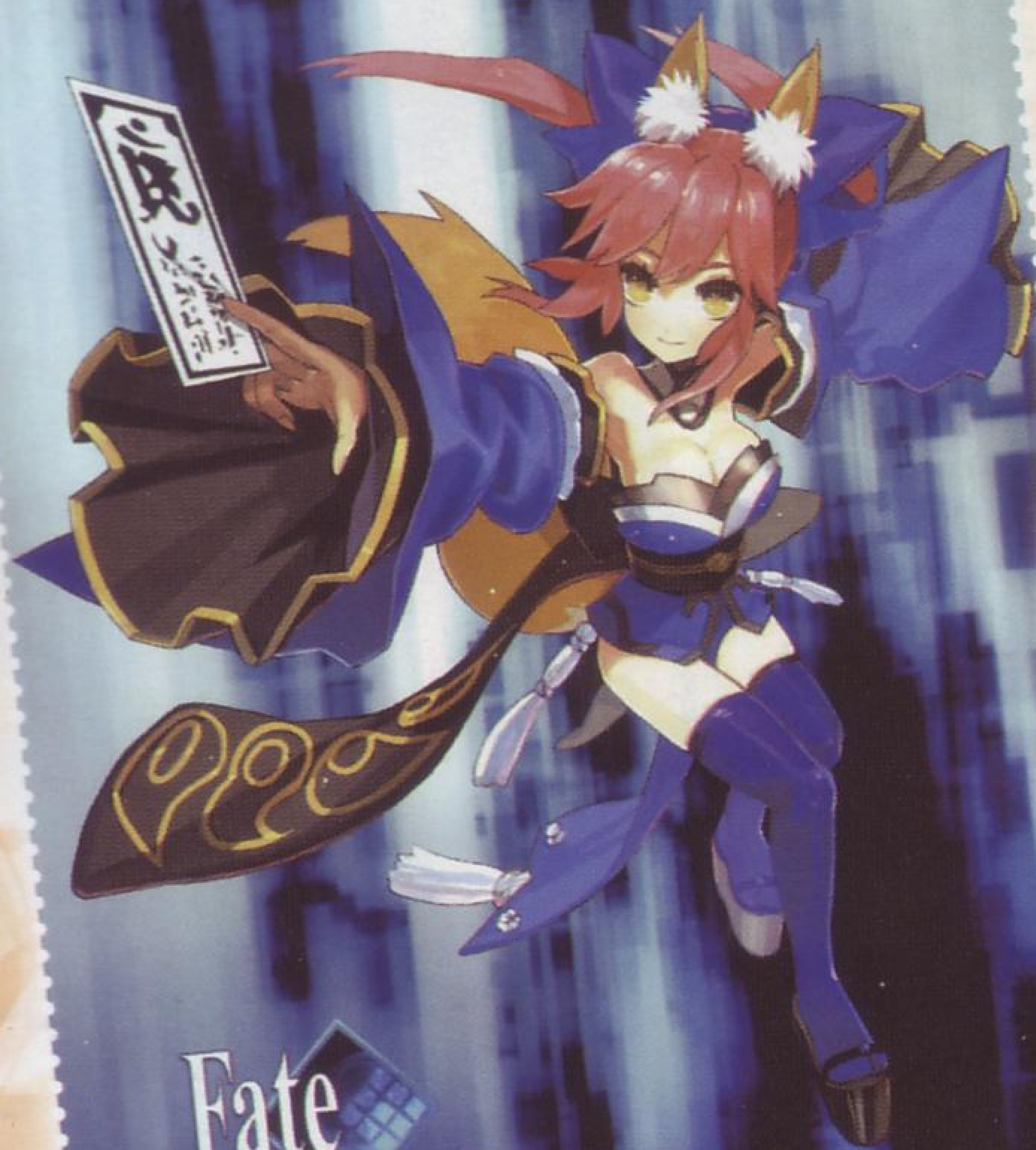




胧月：《Fate》实际上是个君主控在乐此不疲地玩女体化的系列。

阿鲁：作为型月厨，白菜感到压力很大。

白菜：作为负责剧情的奈须蘑菇表示躺着也中枪。





酷洛洛：呆毛+暴食，这是何等的……

乌冬：这让我想起了最近比较流行的一首歌《每天回家都看见老婆在装死》，对食物的执着也是爱的表现啊！

阿鲁：果然还是我家莉莉最有品位，莉莉最高！







乌冬：蹭得累的凛只有一张，阿鲁你转性了？

白菜：放，给我往死里放！

阿鲁：在我眼中，这种平淡吐槽型的傲娇只有小镜一人，远坂凛已经诱惑不了我了！



如果爱，请深爱



在这次的《深爱+》中，每位女主角都有各种各样的Q版造型，日本的每个县都有一个对应的Q版娃娃。想要收集这些Q版娃娃，需要玩家到日本各地，与店里的DS Station进行Wi-Fi连接后进行抽取，而且每个玩家还只能抽取三次。虽然这些Q版娃娃可以通过和不同玩家交换名片来进行收集和补完，但数量如此众多的Q版造型想要通过自己的努力来全部收集齐是相当困难的一件事，因此在这里为大家提供老全的密码，有爱的朋友自己拿去用吧（见文章最后）。由于这些Q版造型都代表了日本不同地区的人文风情，因此接下来就让JIDE的后宫们向大家介绍下日本各地吧。文 JIDE

栏目主持：阿鲁

凛子：说是那家伙来介绍，到头来不还是我们来帮他么。切，真是让人受不了……

宁宁：嘛……小凛凛你当时不也是挺高兴的么，在扮演人偶的时候？

凛子：才……才没有呢！娃娃什么的最讨厌了！

爱花：各位抱歉……本次就由我——高岭爱花当大家的导游，来介绍一下日本最繁荣的东……

宁宁：阿啦，（抢过麦克风）说到东京的话，就要说说机场！大家知道东京有两个机场，一个是羽田机场，另一个是成田机场、国际代码NRT，后者可是从1978年就开始运营，现在成为日本第二大的国际机场哦！虽然它位于千叶县，离东京的中心有1小时的车程，但这丝毫不减少它的客流量哦，从中国来的许多旅客都是在这个机场着陆的。

凛子（接过姊崎的话筒）：说到千叶县，自然就会想到当地的特产“落花生”。这里产的花生可是占日本全国的七成。



▲东京塔凛子。

宁宁：呵呵，说到东京……让人印象深刻的就是那个电视塔了吧！它的正式名是日本电波塔，全高约333米，从1958年以来为东京地区的模拟信号发送而努力着。

凛子：那个就是在动画里出现数量最多的现实建筑了吧……只要是机器人动画，那座塔必定会倒（小声）……

宁宁（无视了一边苦等的爱花）：小凛凛你爱好挺特殊……对了，说到东京怎么能忘了说寿司呢？

凛子：寿司在世界上都是很有名气的食物呢，而东京的寿司可以说是全日本最有名的，其真正的名字是“江户前寿司”，被称为是东京的乡土料理。

终于拿到话筒的爱花：呼……呼……两位，能让我说了么……（好像我才是女主角吧？）

带上眼镜翻开笔记本的爱花：嗯……东京的名胜还有……啊，有了！秋叶原！东京屈指可数的观光地之一，在世界范围内也十分有名，这条街上不仅有卖各种各样的电器产品，更有许许多多可爱漂亮的女仆，最近，从国外来这里观光的游客也增加了。并且，在东京还有许多世界上著名的游戏公司，比如Konami、SEGA、Square Enix、NBGI等，大型国际著名企业——Sony的本部也设立在这个城市。



▲女仆爱花。

在一边看到发呆的宁宁和凛子：……

凛子（小声）：喂喂，没想到爱花居然知道这

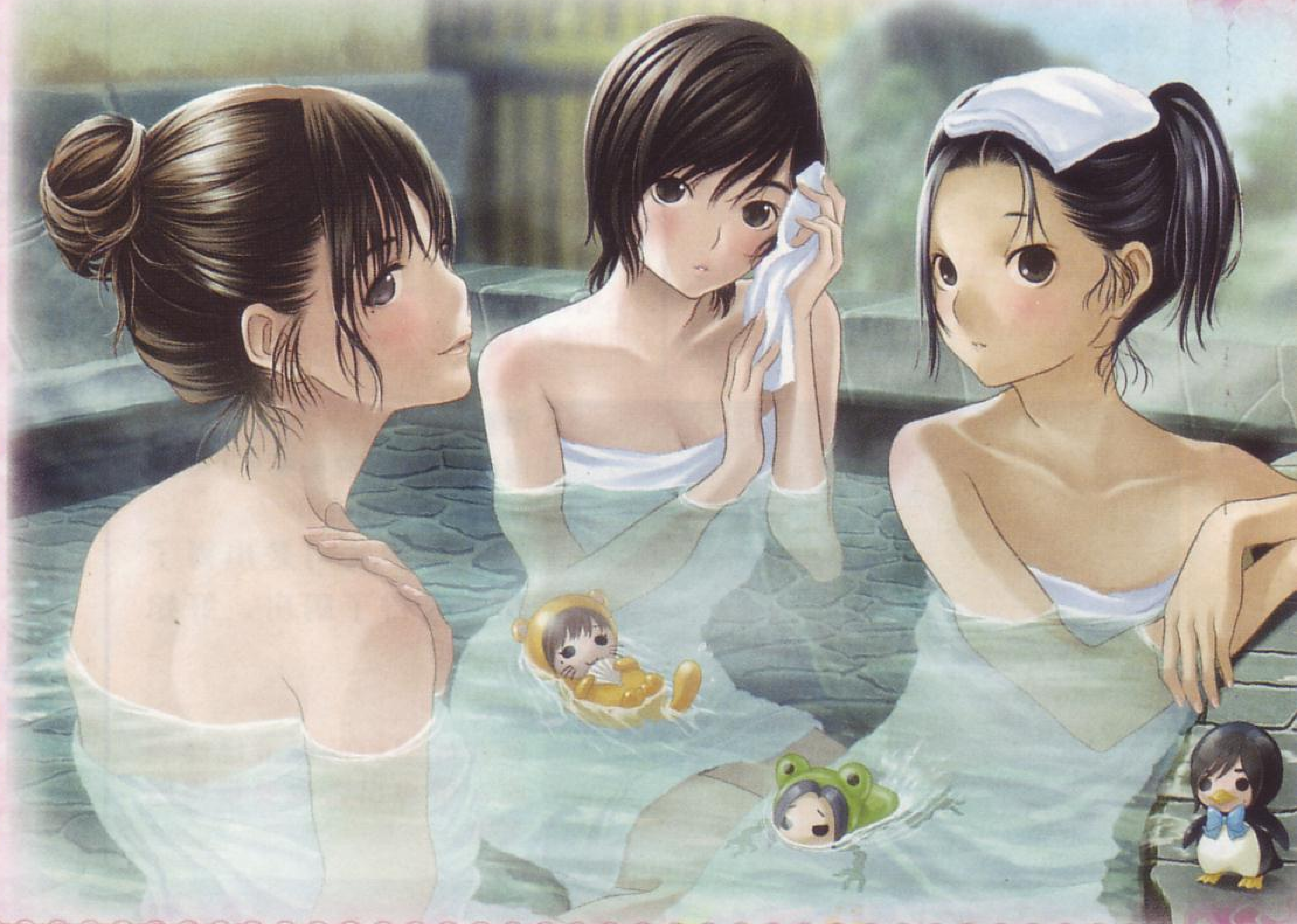
么多这类知识啊。
宁宁：是啊，完全没有想到她还准备了笔记本……
爱花（汗）：不……不是这样的……让，让我们继续介绍下去吧。静冈县两位了解么？
凛子：1：1的高达么？
爱花（傻眼）：高达……是什么？
宁宁：这个不会不知道吧？因为钢普拉工厂是在静冈的原因，特地在高达30周年的时候制作了一个1：1，大约18米的RX-7802。
凛子：嗯，去观光的话绝对不能错过……
爱花：你们不要说些我听不懂的话啊……难道你们不知道我们这次在故事中的旅行地点就是静冈县么？
宁宁：呵呵，当然知道了，不过介绍这个呢，我们还是留给身为女主角的你来。
爱花：那么……（清了清喉咙）热海之旅。作为这次故事中最重要的事件之一，我们会和心爱的人一起来到这个舞台。热海位于日本的伊豆地区，以风景优美和众多的温泉而著名，到了特定的季节（7月和8月），就会有闻名日本全国的焰火大会，而热海的烟花是该地区中最有名的。除此之外，该地区还有城崎海岸、一碧湖、河津七瀑布、伊豆高原、大室山等旅游景点。并且，日本的形象代表——富士山也是在静冈哦。它海拔大约3800多米，是日本第一高山，富士山还是一座活火山，不过自1707年最后一次喷发之后，已经沉睡了近300多年。
凛子：是活火山来的呢……万一再次喷发该怎么办？
宁宁：不要说那么可怕的事情啦。小凛凛真是的，你就不能告诉大家其实静冈的茶叶也是全日本有名的东西么？
凛子：那种全国产量第一的东西，凛子怎么会不知道！
宁宁：接下来……由我来介绍一下日本最本土的的地方——京都。京都有着众多的古迹，其中包括清水寺、二条城、金阁寺、银阁寺、天龙寺、龙安寺、延历寺、高山寺、仁和寺、西芳寺、东寺、醍醐寺、西本愿寺、上贺茂神社、下鸭神社、宇治上神社、平等院凤凰堂。
凛子：金阁寺、银阁寺……


▲艺妓宁宁。

宁宁：那个在《幸运星》中就已经被吐过槽了哦，说是不是和《口袋妖怪》一样分蓝宝石和红宝石两个版本……
爱花：你们又在说些我听不懂的东西了……京都可以说是景色最具和风气质的地方了，如果是秋天去的话，可以欣赏到满山的红叶，非常漂亮的呢。不仅如此，那里还有许多舞姬，京城的舞姬和艺妓们会在各会场上穿着非常华丽的衣服表演“都舞”、“京舞”和“北野舞”等，以优美的舞姿来装扮京城之春，而且是可以要求合影的。呜……我也好想穿一次那样的衣服。
凛子：并且，历史上的新选组也是在这里呢。
宁宁：阿啦，小凛凛居然知道这个啊，我还以为你只知道真撰组呢。
爱花：真撰组是什么？
凛子：《银魂》中的政府组织，嘛，总的来说就是恶搞历史上的新选组。
爱花：那么恶搞的意思是……
宁宁：如果要细讲的话就太长了，打个比方，爱花你不是有个《心跳》的梦境事件么，你在里面的形象就可以说是在恶搞诗织。
爱花：诗织……你是说藤崎小姐吗？我和她是好朋友啊……话说你怎么知道的？
凛子（诧异）：呃……
宁宁（惊）：不是吧！

全人偶金手指码

GameID：BOXJ 0AE52CD7
5216A984 EBFB69DB
0216B148 E3A05003
0216B14C E5C25002
D0000000 00000000



吐槽记事簿



截稿后的某个下午，阿鲁、胧月、白菜、乌冬等小编齐聚伊娃家聚餐、包饺子，这次就为大家讲述众编齐聚一堂、相亲相爱的故事。

栏目主持：阿鲁



阿鲁
来吧，又到了扯淡的时间了，这次的主题是做饭。

马修
做饭还是吃饭啊……

阿鲁
还吃啊……乌冬都脂肪肝了，这次聊聊在伊娃家做饭的事。

乌冬
就是，整天大鱼大肉！

阿鲁
话说那天有几位同学没到啊，老实交代你们跑哪里野去了！

澄香
我来认罪了，我本来说好那天去聚餐的，结果没去成……本来头一天要送我侄女回家的，结果我去买火车票的时候有个人告诉我提前四十分钟出发就可以，结果可想而知……我很少坐火车，也搞不清楚啥状况。

紫血漪
被女朋友的妈妈抓去喝老火汤了，没赶上……

苍穹
被老哥抓去搬家做苦力了，没赶上。

阿鲁
马修肯定躲在家里和某个群里的妹子打情骂俏吧……

马修

澄香
马修也没去啊？

胧月
谁没去谁损失，那天吃的东西太多了。

乌冬

白菜
乌冬什么都不说，淡定上图……

澄香
这豆腐看着太美味了！

伊娃
哇，主角登场啦！

阿鲁
淡定，没人夸自己是主角的。

伊娃
我说的是这桌菜啦！

马修
这豆腐美！谁做的？

伊娃
这豆腐是我惟一擅长的一道凉菜了。

咕噜
伊娃的菜做得实在是了得！

乌冬
饺子很好吃，就是有部分饺子的卖相有点……

酷洛洛
真丰盛……那天回老家了，没来吃有点可惜。

juxi
都光吃饺子了？

乌冬
其他还准备了很多东西呢，吃都吃不完。

澄香
伊娃，下次一定要尝尝你的手艺啊，看着都流口水了。

伊娃
一定吃得到的，我很乐意做饭给别人吃，哈哈！

阿鲁
咕噜做的那啥鸡腿也厉害，跟肯德基里的新奥尔良鸡翅一个味道！



澄香
应该说比肯德基的强多了吧。

juxi
这么说伊娃可是出得了厅堂入得了厨房，好媳妇啊！

伊娃
现在好媳妇的标准已经变成：带得出去也要带得回来啦。

阿鲁
现在的女人果然都野人化了么，带出去了还不回来了……

伊娃
我那天煮饺子跑来跑去，都没好好吃饭，就喝了罐啤酒，几块肉几个饺子，连合影都没赶上，亏大了！

澄香
所以说，有人给做饭吃的人真幸福，其实自己做饭做完了都不太想吃了。

juxi
我周围的女孩子都不太会做饭，现在很多都是男孩子下厨了。

胧月
自己做，看着别人吃才舒服呢。

伊娃
你怎么这么有经验？

胧月
因为我会做饭啊，有没有迷途少女想上钩的？

阿鲁
我不会做饭，有没有迷途少女愿意让我上钩的？

伊娃
这个我表示无能为力了。

苍穹
月姐姐下得厨房——身价又涨了。

阿鲁
话说我还要感谢伊娃，这是我有生以来第一次成功包出煮不散的饺子。

伊娃
其中有不少饺子是人不可貌相的胧月包的。

胧月
什么叫人不可貌相？

白菜
人不可貌相，说得好。

胧月
伊娃你先解释清楚人不可貌相是怎么回事啊，每次



都被你这种天然呆的流弹发言扫到，我都怀疑你是不是腹黑了。

白菜
才不是扫到的，是狙击枪吧！

咕噜
其实当天还有好多菜，什么寿司啊、卤菜啊，菜太多了，很多大家都还没吃到就饱了。

马修
一懒惰错过一次盛宴，我悔啊！

伊娃
本来说给大家带来做早点的，可是起不来……真的起不来，闹钟响后做了好几个挣扎的梦，最终还是没挣扎成功。

澄香
阿鲁的腊肉亮相了没？

阿鲁
腊肉煮好的时候已经没人吃得下了，最后被我和咕噜打包回家了。

胧月
第二天乌冬吃了，然后拉了……我没敢碰。（这块腊肉被阿鲁放在没有插电的冰箱里接近半个月，之前大家就讨论过这腊肉还能不能吃的问题。）

苍穹


澄香


阿鲁
那是他自己肠胃不好而已，我吃了怎么就没事！

咕噜
那个腊肉还是很好吃的，我家的已经消灭掉了，味道不错。

伊娃
腊肉确实很好吃，原谅我偷吃了2块才带给你们。

阿鲁
你看，大家都表示没有压力，事实证明是乌冬自己的问题。

马修
腊肉果然很能保鲜……

白菜
其实我很不喜欢吃腊肉，吃过几次，感觉瘦的部分难嚼，肥的部分油腻，整体还偏咸。

阿鲁
吃辣不行，又不吃腊肉，你个伪重庆人！

白菜
我能吃折耳根，我是正宗的！

咕噜
那个腊肉，应该要加些素菜炒着吃，就不会那么咸了。

乌冬
腊肉要就着饭吃，没让你只吃腊肉。

伊娃
我还煮了、泡了，不然更硬更咸。

胧月
没记错的话，我们应该聊做饭吧……

阿鲁
咳……来吧，来聊做饭吧，从小到大我就做过一次饭。

juxi
只做一次饭还有脸说出来啊。

澄香
估计是父母出去旅游了把他一个人丢家里饿了三天三夜后的结果。

阿鲁
那是在我6岁那年，我亲手做了一份辣子鸡。

澄香
6岁那年……

伊娃
我也6，7岁就开始做饭，站在小凳子上做饭。

阿鲁
那是在一个风和日丽的傍晚，我在百无聊赖之下想尝试一下做饭，辣椒和花椒是现成的，鸡是我妈上午就用各种佐料腌好的，我亲自把鸡和所有配料倒进锅里翻炒了两下，然后盖上锅盖进屋看动画片，等动画片看完了，我爸就把我做好的辣子鸡端出来了。

白菜
你这叫炒辣子鸡……

伊娃
辣子鸡不是要油炸的么？

阿鲁
我亲自翻炒了两下的，真是美味的辣子鸡啊！

紫血漪
我打理过我家的餐馆，做过厨师。

胧月
有啥拿手菜？什么时候露几手啊！

紫血漪
基本上叫得出名字的菜都会做。

胧月
没做给大家吃的，我主观上坚决不承认。

酷洛洛
我只会吃，不会做，看来今天的话题不太适合我了。

阿鲁
话说这次的讨论不激烈啊，果然让一堆死宅来讨论做饭什么的不现实啊。

胧月
是啊，你们这帮死宅还尽惹伊娃姐姐不开心了！

伊娃
伊娃不开心，后果不严重。

白菜
比很严重更慑人。

胧月
要不范围放宽到家务吧。

阿鲁
说到做家务　我以前暑假到是做过。

乌冬
为了零花钱的……

苍穹
乌冬真相帝。

阿鲁
以前家里穷，买不起空调，一到夏天屋子里就跟蒸笼一样。在我6岁那年的夏天，我的任务就是在家里洒水降温。我最喜欢洒水了，就跟打水仗似地。

白菜
说起来，我在家用微波炉煮饭，有一次把微波碗给煮化了。

紫血漪
我以前一个人杀了近300多斤的鱼，杀到手软……现在杀鱼都不用自己杀了，在市场杀好拿回家。

阿鲁
说到这个我到是想起来了，我小时候杀过鸡，在我6岁那年……

白菜
你的人生巅峰就锁定在6岁了……

阿鲁
我可是我亲手手刃了一只大公鸡，正儿八经地抹脖子。

苍穹
貌似话题又开始重口了……

阿鲁
第一刀下手还不够狠，后来还补刀才死的。

澄香
我爱吃鱼也爱做鱼。

胧月
那上次聚餐你又不来。

阿鲁
走，聚餐，烤鱼！

众编
……

火纹大陆

栏目主持：苍穹

文 火花天龙剑 失落的勇者

虽然《新·纹谜》是复刻作品，但全新角色的引入还是给剧情带来了不少新意，相信卧底女军师以及“暗杀组织”都给玩家留下了深刻的印象，几个外传的剧情也都与其紧密相关。任天堂于8月5日放出的新下载关卡“暗杀者”中就可以使用这些敌方角色，也算是让玩家们一尝夙愿。本次的“火纹大陆”就来聊一聊复刻版原创剧情方面的内容。

《新·纹章之谜 光与影的英雄》原创剧情杂谈



说到“《FE》系列”史上暗杀组织的相关题材，大家很容易就会想到7年前发售的《烈火之剑》中的“黑之牙”，而当年“黑之牙”的高人气自然就给本作暗杀组织的设定奠定了基础。在前日篇“行军任务”中，狂战士罗洛的出现给这个组织埋下了伏笔，估计当时很多玩家都只把他当成是山贼团的首领而已，直到这一章结束后，罗洛和女狙击手库莱涅的对话才让人意识到这并不是一群普通的小混混。到前日篇第八章中玩家才了解到，这个有不小规模的组织为了达到暗杀“英雄王”马尔斯的目的，甚至安排了内线潜入阿利提亚城，并伺机为暗杀组织的行动提供便利（估计第一次游戏时没人会想到那位女性军师会叛变吧）。虽然这个组织的成员至此已经逐渐明朗，但是其幕后主使还未浮出水面，正如杰刚所说：“在这和平的年代，究竟是什么人，出于何种目的想要刺杀马尔斯王子？”于是，玩家们也带着同样的疑问结束了长达八章的前日篇，进入了游戏正篇的故事。

在正篇中为了不影响原作剧情，和暗杀组织相关的剧情都被安排到了各个外传章节中，只有玩家满足了特定条件，才可以进入外传。而在经历了一个个外传后，这个组织的全貌终于展现在了玩家们面前：这是一个以加内弗作为幕后操控者，由司祭艾雷米娅为首领的组织，旗下那些训练有素的杀手，以暗杀马尔斯为目的而进行着一系列秘密的活动。这个组织的成员包括首领艾雷米娅在内，都是曾在同一个孤儿院中一起长大的孤儿。由于艾雷米娅受到了法术的控制，故而对加内弗的命令惟命是从，但作为从小到大的同伴，大家对艾雷米娅仍是深信不疑。组织最初是派魔道士卡塔莉娜（真名：艾妮）参军并潜入马尔斯身边，进而获取王子的信任，伺机为暗杀行动提供里应外合的机会。这次暗杀失败后，虽然组织也曾多次

伺机继续刺杀行动，但均以失败而告终，罗洛和库莱涅也相继死去。而在第二十章外传的最后，随着艾雷米娅的行动失败，加内弗将她作为祭品献给了暗黑龙梅迪乌斯，暗杀组织也最终彻底覆灭。

尽管游戏中有关暗杀组织的剧情都集中在前日篇和外传中，分量并不算很多，但是各组织成员的性格通过短短几章的剧情得到了成功刻画。艾雷米娅本性善良，但是因为遭到了加内弗的控制而变得极为残暴，面对行动失败、负伤累累的罗洛，她不顾卡塔莉娜的劝阻而将罗洛和他的弟兄们残忍杀害。当她意识到自己受到了加内弗的操控而做出的这种残忍的事情，最终导致昔日的同伴阴阳两隔时，为时已晚，而她自己也成为了暗黑龙的祭品。面具男罗洛是个时常发出阵阵的怪笑声，曾经将马尔斯的军队玩弄于股掌之间，自身也有着不俗实力的狂战士。整个暗杀行动几乎都由他的部队执行，所以第一次出现时就引起了影之主角的注意，在第十章外传中他则通过分身的干扰给马尔斯的部队造成了不小的麻烦，但在经历了几次失败之后被艾雷米娅处死。狙击手库莱涅是个自信的人，擅长利用天气来作战，相信十三章外传的雪天作战也给玩家造成了很大的麻烦。库莱涅对自己的实力充满信心，所以在罗洛失败之后很自信地向艾雷米娅请战，并表示"我能够轻松收拾掉马尔斯"。只是这份有些过头的自信导致了她的失败，最后也难逃被处死的命运。最后要说的这名成员，自然就是以成为军师为幌子潜入阿利提亚的卡塔莉娜了。虽然她也是暗杀组织的成员，但是在和影之主角朝夕相处的这段时间里，主角的言行逐渐感染了她那空虚的心灵，打开了她的心扉，使得她对组织的存在意义产生了一系列的怀疑，并且一度陷入了迷茫之中。同时，前日篇中她和第七小队的融洽相处，也令他们之间建立起了深厚的友谊，因此即使她背



叛了大家，女骑士塞西露依然没有责怪她的意思："我们全都是第七小队的成员，今后也一样不变。我们要一起努力，将我们的同伴……将卡塔莉娜带回来，总有一天一定会……"之后，亲眼目睹了罗洛和库莱涅被处死的她，对艾雷米娅的命令产生了怀疑，也对自己的存在意义感到迷茫。这种举棋不定的心理，为日后与马尔斯的部队再度相逢时，她在影之主角的多次劝说下弃暗投明，最终再度回到第七小队奠定了基础。

讲到这里，笔者也要顺带提一下，这次前日篇的剧情比起前作的序章要丰满很多，影之主角所属的第七小队队员之间的对白台词非常多。整个前日篇所讲述的是影之主角为了成为阿利提亚近卫骑士，而与一些志同道合的同伴通过前辈们的各种考验，最终顺利授勋成为阿利提亚骑士的故事。前日篇虽然不长，但是却很好地刻画了这个小队中每个队员的人物性格，弥补了原作中有关新加入的阿利提亚骑士们在剧情上的不足。

最后，笔者觉得相比前作外传中的那种零零散散的剧情，本作的"暗杀组织"要出彩许多，同时也能够弥补原作中关于加内弗的描写过少的缺陷。美中不足的是，或许是为了不与主线剧情冲突而给人造成一种喧宾夺主的感觉，关于暗杀组织的剧情始终还是很有限，如果没有进入外传关卡的话，序章最后那段军师叛变的剧情很可能会让人感到莫名其妙，这也不得不说是本作在剧情方面存在的遗憾吧！



游戏文化频道

Game Culture Channel

栏目主持：苍穹

上次为大家介绍了《异说　最终幻想》中的召唤兽巫妖，除此之外还有风、水、火三大召唤兽，它们和巫妖都是《最终幻想》1代中的四大天王，分别是风之提亚马特、水之克拉肯和火之玛丽里斯。虽然它们没有巫妖那么有名，但这只是因为在游戏中出现的次数少，而且也没有借助《魔兽争霸》这款游戏来为自己扬名立万，实际上它们都是颇有渊源的。

文 koflover

★提亚马特（ティアマト/Tiamat）



提亚马特是《最终幻想》里的混沌手下的风之天王，是一条长有五个头的龙形怪兽。它的五个头分别为白色、黑色、绿色、蓝色和红色，躯干部位则是分布着这五种色彩组成的美丽条纹，但这在《最终幻想》中并没有体现出来。提亚马特的五色头分别拥有不同属性的龙息，白色为冻气，黑色为酸射线，绿色为毒液，蓝色为闪电，红色为火焰，这几乎涵盖了一般龙种所拥有的全部能力，而并不像《最终幻想》中所描述的只是一个风系怪兽而已。根据其外形，Tiamat有“五彩龙”、“五头龙”之类的译名，但都难以将它的真面目表现出来，故此采用音译“提亚马特”反而更为确切。

提亚马特出自古巴比伦神话，早在世界开创之前就已经存在，是有着万物之母之称的女神之龙，她的丈夫是古巴比伦的父神阿普苏（Apsu），阿普苏和提亚马特的名字意义分别为“纯净的淡水”和“含盐的海水”，他们生下的子女也成为了古巴比伦的诸神。后来由于诸神之间的纷争，阿普苏



被恩奇(Enki)所杀死，要为阿普苏复仇的提亚马特，也被玛杜克(Marduk)射中咽喉所杀。玛杜克成功推翻了阿普苏和提亚马特的统治，他利用提亚马特的遗体创造了整个世界，皮肤化为天地和山脉，双眼化为两河(幼发拉底河与底格里斯河)与海水，玛杜克自己成为了太阳神，并接受了诸神的膜拜成为新一代诸神的首领。由此可见，提亚马特的地位之高，远非一般的龙族生物所能相比。古巴比伦诸神之战的传说，和希腊神话中的情节也颇为相似。阿普苏好比是天空之神、泰坦之父乌拉诺斯(Uranus)，提亚马特对应地母之神盖亚(Gaia)，恩奇类似于下一代泰坦之王克洛诺斯(Cronus)，而玛杜克就像是众神之王宙斯(Zeus)。由于希腊神话是源自于地中海区域各个部族的神话传说，出现这种雷同也并非是巧合。既然提亚马特等同于希腊神话中的盖亚，那么大家就不要再把她当成一般的龙了，《最终幻想》中仅仅作为风之天王，身分地位不知下降了多少倍。

虽然提亚马特的神格地位没能得到保留，但形象却一直流传了下来，无论是《龙与地下城》(简称D&D)体系还是相关的游戏，提亚马特基本都是以五头彩色龙的形象出现。在《D&D》中，提亚马特作为邪恶龙族的女王，是恶龙中的最高权力者，和善龙之王、也就是铂金龙——巴哈姆特(Bahamut)是对立的死敌。巴哈姆特在“《最终幻想》系列”拥有非常高的地位，甚至可以作为龙族甚至是召唤兽的象征，而与之对应的提亚马特就没那么好运了，不是作为风属性的怪兽，就是被当做和九头蛇许德拉(Hydra)类似的多头怪兽，实在让人遗憾!

★克拉肯(クラーケン/Kraken)



克拉肯是北欧传说中的深海巨兽，出没在挪威和冰岛附近的海域，拥有极其庞大的身躯，甚至被误认为是岛屿。其外形往往被描绘成巨大的乌贼或者章鱼，依靠长长的触手就可以轻易将大型帆船拖入海底，对所有在海上航行的人来说都是可怕的噩梦。在《最终幻想》中，克拉肯的形象没有发生什么变化，在1代中作为水之天王登场，以后的作品中也都是BOSS级别的怪物。

Kraken一般被翻译为“海怪”，不过各个国家文化中都有相关深海巨兽的传说，单说“海怪”的话，未必能和北欧的克拉肯联系起来。自古以来，关于北欧海怪克拉肯的传说从来就没有中断过，很多作家和学者都在自己的著作中记录了有关克拉肯的传说。克拉肯不仅拥有庞大的身躯和触手，更可怕的是，当它迅速潜入海底时会产生巨大的漩涡，将一切船只吞没。而且克拉肯可以从它的鼻孔中喷水，从而产生可延伸数英里的巨浪。真正勇敢的渔夫，如果能冒着生命危险在克拉肯的上方捕鱼，那么就一定能获得丰厚的收获。

从克拉肯的传说中我们不难看出，北欧居民以渔业为生，要在大海的惊涛骇浪中求生存，所以对大海抱有一种敬畏的心理，这种心理被转化为实体后就变成了海怪克拉肯。当大海中出现风浪和漩涡，那一定意味着克拉肯的到来；沉没的渔船和丧生的渔民，也一定是克拉肯作恶的结果。我们试想一下我国神话中的东海龙王、雷公电母这些神话形象，其实也都是原始社会时人类对自然现象本能恐惧的反映。

不过很多学者并不相信克拉肯只是一个虚构的生物，就像尼斯湖怪一样，既然历史上出现过这么多次的记载，那也许真的是确有其事。从19世纪开始，北欧海怪克拉肯的传说逐渐消失，比利时的动物学家海夫尔曼斯分析了前人对克拉肯的报道记录，排除



远超过18米的个体出现。另外，章鱼和乌贼同门同纲，很多方面都有相似之处，似乎也符合克拉肯的特征。但是章鱼最大个头不过4、5米，和大王乌贼的体积完全不是一个级别的，作为克拉肯的原型恐怕更为勉强。

虽然克拉肯的原型已经不再神秘，但是克拉肯的传说却依旧令人神往。不仅仅是《最终幻想》，许多游戏、动画和电影中，都或多或少会出现克拉肯的身影。如著名的漫画《圣斗士星矢》中，冰河的师兄，也就是北冰洋的海斗士艾尔扎克，所穿的鳞衣原型就是克拉肯。不过漫画中的鳞衣克拉肯能变成魟鱼的形状，和海怪的外形有很大区别，所以也被翻译为魔鬼鱼。此外，在今年上映的3D电影《诸神之战》中，英雄珀尔修斯为了解救埃塞尔比亚公主安德洛美达，所战胜的巨型怪兽就是海怪克拉肯。影片中克拉肯出场时的气势十足，触手轻轻一挥，就"樯橹灰飞烟灭"，可惜珀尔修斯只祭出美杜莎头颅一照，就将大BOSS克拉肯秒杀，真可惜了它出场时的那么大的排场。不过3D版《诸神之战》中篡改了希腊神话中的大部分故事情节，在原版中珀尔修斯所战斗的怪兽并不是克拉肯，而是魔鲸赛特斯（Cetus），它其实就是天空中的鲸鱼座，而珀尔修斯和安德洛美达分别是英仙座和仙女座，这点想必大家都知道了。

掉那些荒诞不经的记录，从那些可信信息中分析，最终得出结论说克拉肯其实是大王乌贼。大王乌贼是世界上最大的无脊椎动物，一般体长10～13米，最大记载有18米，但这和克拉肯的描述还是相差甚远。但是传说本身难免夸大其辞，再加上以讹传讹，也许和事实真相已经相差甚远，而且大王乌贼的最大体积也并不能够确定，很可能还会有远

★玛瑞里丝（マリリス/Marilith）



玛瑞里丝是《最终幻想》1代中的火之天王，其特征是上半身部分为美丽的女子形象，身材面容姣好，但生有六条手臂，下半身为蛇的躯体，布满了翠绿色或紫红色的鳞片。大凡有玛瑞里丝登场的游戏中，她基本都是以这种形象出现。玛瑞里丝能够像蛇那样直立爬行，而且移动速度相当快，由于有六条手臂，她在战斗时可以拿起六把武器同时挥舞，能够发挥出很强的战斗力，是当之无愧的武器大师。在很多小说、电影和游戏中，我们都见识过"二刀流"的威力，而玛瑞里丝的"六刀流"不知道又有多么厉害。

玛瑞里丝是《D&D》中虚构的生物，除了标志性的"六刀流"以外，还有紧勒、擒抱等体术技能，并且还有绝技"剑刃屏障"。可以想象，玛瑞里丝六把剑架起来时所构成的屏障，防守起来一定也是万无一失。在《最终幻想Ⅸ》中，作为BOSS的玛瑞里丝还有一招名叫"剑之雨"的必杀技，能够对我方全体造成很大伤害，试想当她六条手臂挥舞剑刃时，挥剑如雨的场面一定会

很华丽。如果怪物中也有“剑圣”这个职业的话，我想一定非玛瑞里丝莫属。

与混沌的其它三天王一样，玛瑞里丝也是有一番历史文化渊源的，由她的形象不难想象到，其原型就是印度神话中的蛇神娜迦。提起娜迦可能许多人都不会陌生，由于《魔兽争霸》和《魔兽世界》大行其道，娜迦和巫妖一样有名。不过在魔兽和印度神话中，娜迦除了形象类似以外，几乎没有任何相同点。在印度神话中，娜迦是地位尊贵、法力高强的神明，为人形蛇身。虽然不像玛瑞里丝那样生有六臂，但神通广大的娜迦拥有化身为三头六臂的能力，两者的特征几乎都相吻合。大名鼎鼎的《英雄无敌3》中，娜迦作为塔楼族的六级兵登场，从她的造型和能力上来看，这里的娜迦反倒更像是玛瑞里丝，而并非印度神话中的娜迦。

“娜迦(Naga)”一词来自于梵文，意为“蛇”或“龙”，佛经《智度论》里写道：“娜迦，秦(指中国)言龙”。也就是说娜迦(蛇)可以被视为印度龙。由于印度素有崇拜蛇的传统，对于他们来说，蛇就如同我们心目中的龙那样，神圣而不可侵犯。在印度，有意或无意杀死一条蛇，都是弥天大罪，如果有蛇被人为打死，那么人们一定要将蛇的尸体用绣有精美图案的丝绸裹起来，再放在檀香木柴上火花，丧事规格相当高。在印度人心目中，蛇是神的使者，是祖先灵魂和家族守护者的化身。而娜迦的来源和形象，也必然和印度人尊崇蛇的传统有关。在佛教术语中有“天龙八部”一说，分别指的是天众、龙众、夜叉、乾达婆、阿修罗、迦楼罗、紧那罗和摩呼罗迦这八部众神，其中“龙众”指的就是娜迦，他们的排行地位仅次于相当于天神的“天众”，地位尊崇和法力神通可见一斑，金庸先生的著名小说，也正是以此命名。



通过玛瑞里丝和娜迦人形蛇神的形象，我们不难联想起我国神话传说中的伏羲、女娲，他们也是人形蛇神的形象，这难道是中印文化的交融，还只仅仅是一种巧合？不过想想中国原始社会中，各部落都有自己的崇拜动物图腾，伏羲所在的风姓部落中以蛇为尊，而且又曾成为华夏部落的首领，所以伏羲人形蛇神的形象能流传下来，似乎也解释得通。玛瑞里丝、娜迦和伏羲女娲，三者形象类似却并不相干，也是件非常有趣的事情。

栏目主持
乌冬

口袋妖怪广播台

《口袋妖怪 黑·白》宣传大巴完成披露会举办成功


▲披露会开始的同时，新三主角的布偶登场。

8月1日，配置有《口袋妖怪　黑·白》试玩版的宣传大巴“口袋妖怪搜索者BW”的完成披露会在东京的六本木召开。口袋妖怪搜索者BW会于8月7日～9月12日期间在日本各个主要城市的购物中心巡回，邀请玩家上车预先体验《黑·白》的魅力。除了有口袋妖怪搜索者BW登场外，披露会上在还公布了游戏的最新宣传影像，并且请来了三位非常喜爱《口袋妖怪》的母亲，与在场的亲子分享游戏的乐趣，场面非常热闹。


▲披露会进行到一半时，以《口袋妖怪白》为主题的大巴直接驶入会场，并且嘉宾也从车内登场。


▲通过最新的宣传影像介绍游戏。


▲活动结束后，三位“口袋妈妈”与皮卡丘的合影。

机会难得，幻之精灵玛娜菲发放！

继小智的皮卡丘后，官方又有新的精灵赠予玩家，这次是有着沧海王子之称的玛娜菲，拥有日版《口袋妖怪　钻石·珍珠·白金·心金·灵银》的玩家可在2010年8月14日～2010年9月12日期间通过Wi-Fi下载的方式得到它，有条件的玩家千万不要错过了哦。



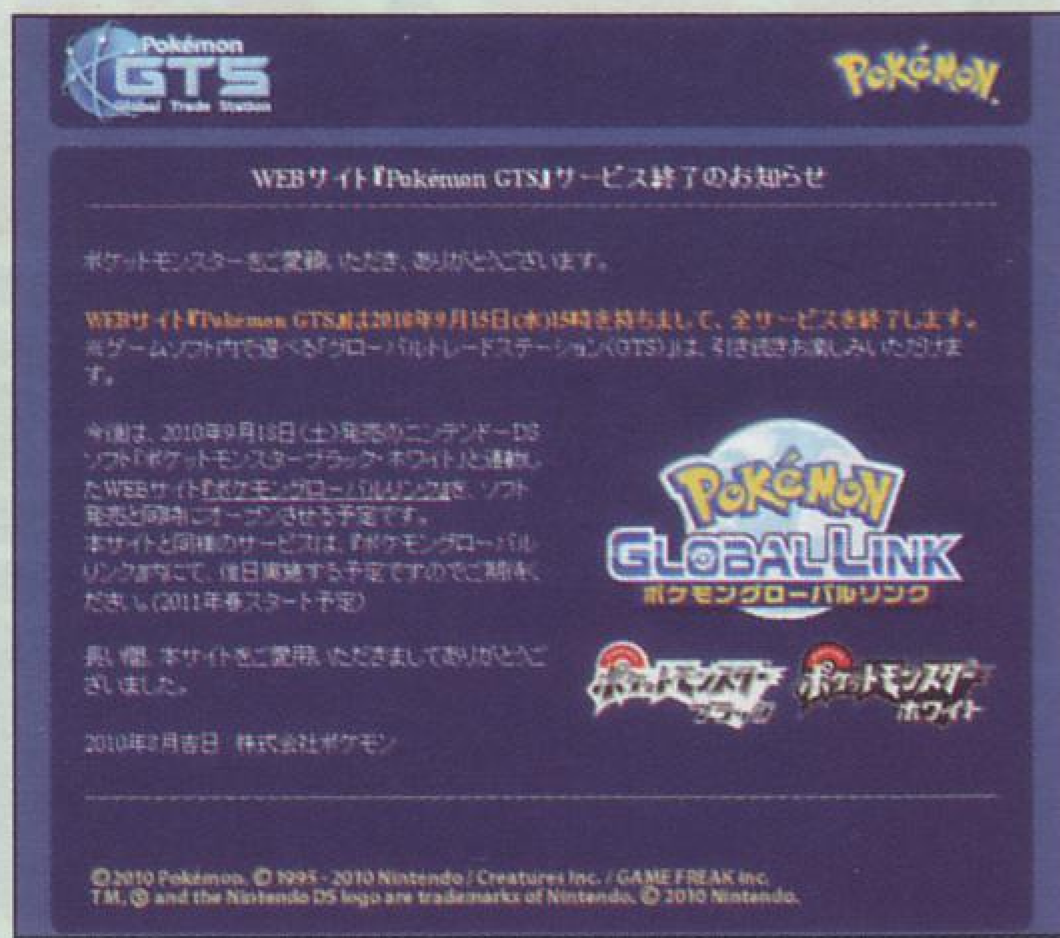


▶这次发放的玛娜菲的技能，并且它身上还带有非常稀有的树果哦。

GTS网站服务结束

为了配合9月18日发售的《口袋妖怪 黑·白》的联动网站“口袋妖怪全球连接”（Pokemon Global Link）开放，旧的“口袋妖怪全球交换中心”（Global Trade Station）网站将于日本时间的9月15日15时正式结束服务。GTS网站于第四代《口袋妖怪》正统作品《珍珠·钻石》发售时同时开放，是依存于GTS的服务性网站，玩家可以通过网站查询GTS3每只精灵的交换情况和热门交换精灵的排名等。不过即使网站关闭，GTS还是正常服务的，不影响玩家通过GTS交换精灵。





◀网站的关闭公告，换成中国时间就是9月15日的14时。

“口袋妖怪迷宫 真夏的大调查团”邀请你参加

这个暑假，口袋妖怪俱乐部开展了一项名为“口袋妖怪迷宫 真夏的大调查团”的活动，邀请玩家一同寻找精灵。活动主要内容是一个页面游戏，游戏以栖息着各种各样精灵的“米拉吉奥岛”为舞台，玩家作为调查团的一员，同自己的助手精灵一起调查岛上的生态。活动设置了丰富的礼物，根据玩家的游戏情况，有机会获得NDSi LL或口袋妖怪主题T恤等奖品。另外只要参与了这项活动的玩家都可在“口袋妖怪全球连接”网站遇到一只伊布的进化型，并且可以将它传到自己的《口袋妖怪 黑·白》游戏中去。





▲究竟会遇到怎样的精灵呢？实在令人期待。





◀在口袋妖怪全球连接遇到的精灵有可能会拥有和默认设定不一样的特性，像图中这只就是『湿润躯体』特性的水精灵。

栏目主持：白菜

轻松日语教室

从本辑开始，以"专区地带"为首的专栏都将由我们栏目主持的小编来写前言——也就是说这个小版块从今以后放的都是白菜的那些破事儿，就不要算在AKIHA大人的头上了。

下面的新闻着实令人哭笑不得，白菜看到稿子后半响没回过神来：世上还真有这种人？

文 AKIHA

以刺青恐吓小学女生，58岁无职男性被逮捕

最近在日本熊本市发生了一件令人无语的案件。一位名叫酒井正治的58岁无职男性，在熊本市内的某所小学校外，叫住一名小学4年级的女学生，以手腕上的刺青示威后，威胁她把身上的钱拿出来。年仅9岁的小女孩一开始坚称没有带钱，但当被男性发现手上握着的500日元硬币后，在恐怖之下只得将钱交给了对方。

与小女孩同路的同学打110报警后，近日该名男性被警方逮捕。经过警方调查，该名男性坦白"想要点钱来买香烟和果汁"。



>みっともない**大人**だな。(mi tto mo nai o to na da na。)
译文：真是丢脸的大人。

>**9岁**の**500元**はでかいぞ。(kyu sai no go hya ku en wa de kai zo。)
译文：对于9岁的孩子来说500元可是很贵重的。

>さすがにこうなる**前**に**自杀**するわ。(sa su ga ni ko—na ru ma e ni ji sa tsu su ru wa。)
译文：非得落到这步田地那还是自杀算了。

>クズというよりダサい、いたいけな**女儿**を**胁**すとか**耻**ずかしくないの？(ku zu to i u yo ri da sai, i ta i ke na jyo ji wo o do su to ka a zu ka si ku nai no？)
译文：与其说是人渣不是说是低能，威胁幼小的女孩不觉得羞耻吗?

>**60年近**く**生**きてきてこれかよまったく。(ro ku jyu—nen qi ka ku i ki te ki te ko re ka yo ma tta ku。)
译文：活了快60年结果就干出这事儿来啊。

>ひでぇ、ひどすぎる。**俺**の**500元**やるから**女儿**に**近**づくな。(hi de–, hi do su gi ru。o re no go hya ku en ya ru ka ra jyo ji ni qi ka du ku na。)

译文：过分，太过分了。我把我的500元给你拜托你别再靠近小女孩了。

>プライドってもんがないのかね。(pu rai do tte mon ga nai no ka ne。)

译文：他没有所谓的自尊心呢。

>かつてこれほどまでに**外道**な**事件**があっただろうか？(ka tsu te ko re ho do ma de ni ge do–na ji ken ga a tta da ro–ka？)

译文：以前曾有过如此疯狂的事件发生吗？

>**见**てるこっちが**耻**ずかしいレベル。(mi te ru ko qqi ga ha zu ka si–re be ru。)

译文：这是令观众也感到害臊的等级。

>**刑务所** (ke–mu syo)

他の受刑者「お前さん何やったんだ？」 (ho ka no jyu ke–sya「o ma e san na ni ya ttan da？」)

酒井「……」 (sa ka i「……」)

译文：拘留所

其他的嫌疑犯：“你是犯啥事儿进来的？”

酒井：“……”

500日元是什么概念？换算成人民币差不多是38块5毛。这个数值在我们看来也许不算多，但在一个小学生的观念中，这不得不说算是一大笔财富了。好比咱们学生刚从家长手里领了一个月的零用钱，转手就给人扒了一样。如果大家都比较成熟理智或许只是心烦一下就算了，但当一名小学生作为受害者，而且是女性，而且是被一个58岁的男性进行恐吓，那会不会给她成长的轨迹上留下一道重重的伤痕呢？而这位58岁的大叔，笔者只能怀疑他究竟有没有基本的羞耻心。“58岁男性”、“以刺青威胁”、“小学4年级女孩”、“500日元”以及“香烟与果汁”……将这些关键词排列起来，相信大家都不知道该从哪里进行吐槽比较好……本年度最令人无地自容的新闻也许就此尘埃落定。

《搞笑漫画日和》台词集·续

《西游记 旅程的终点》

中文台词：绝对不行，坚决不会同意，你这无耻小人！

原版：ダメです、认めませんそんなの、この卑怯者！(da me de su, mi to me ma sen son na no, ko no hi kyo–mo no！)

中文台词：给我闭嘴，这才是为湿的完全体。

原版：默りなさい、これが私の完全体です。(da ma ri na sai, ko re ga wa ta si no kan zen tai de su.)

中文台词：羡慕嫉妒恨的话你们也去买呀。

原版：悔しかったらあなた达もこういうの买えばいいでしょう。(ku ya si ka tta ra a na ta ta qi mo ko–i u no ka e ba i–de syo–。)

中文台词：各就各位……走着！

原版：位置について……うりゃ！(i qi ni tsu i te……u rya！)

中文台词：各就各位……预跑！

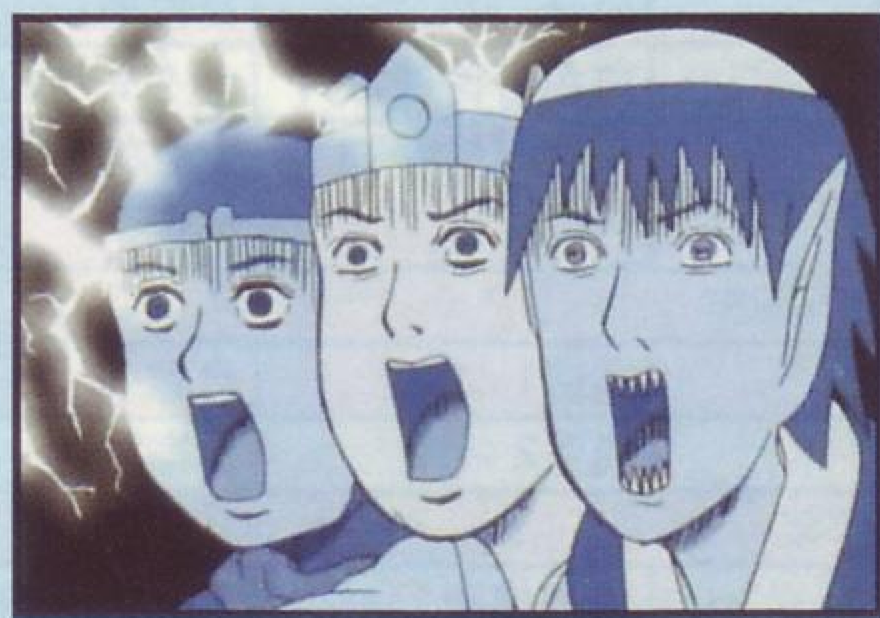
原版：位置について……よどん！(i qi ni tsu i te……yo don！)

中文台词：反正试试也不花钱，人品好没办法！

原版：だめもとでやって见たら、なんかできた！(da me mo to de ya tte mi ta ra, nan ka de ki ta。)

中文台词：你是人类没道理做得到啊？

原版：アンタは人间だからできちゃっだめだろ！(an ta wa nin gen da ka ra de ki tya dda me da ro！)



文 爱丽丝的粉丝

牧场生活

栏目主持：LIKY

这次继续为大家介绍15个解救村庄事件中的三个事件，相关人物分别是活力十足的萨拉、爱钓鱼的信、以及面包房的神秘大师傅罗纳尔多。其中萨拉可是结婚候补对象，大家千万不要错过哦。

挽救蜜糖村的方法（三）

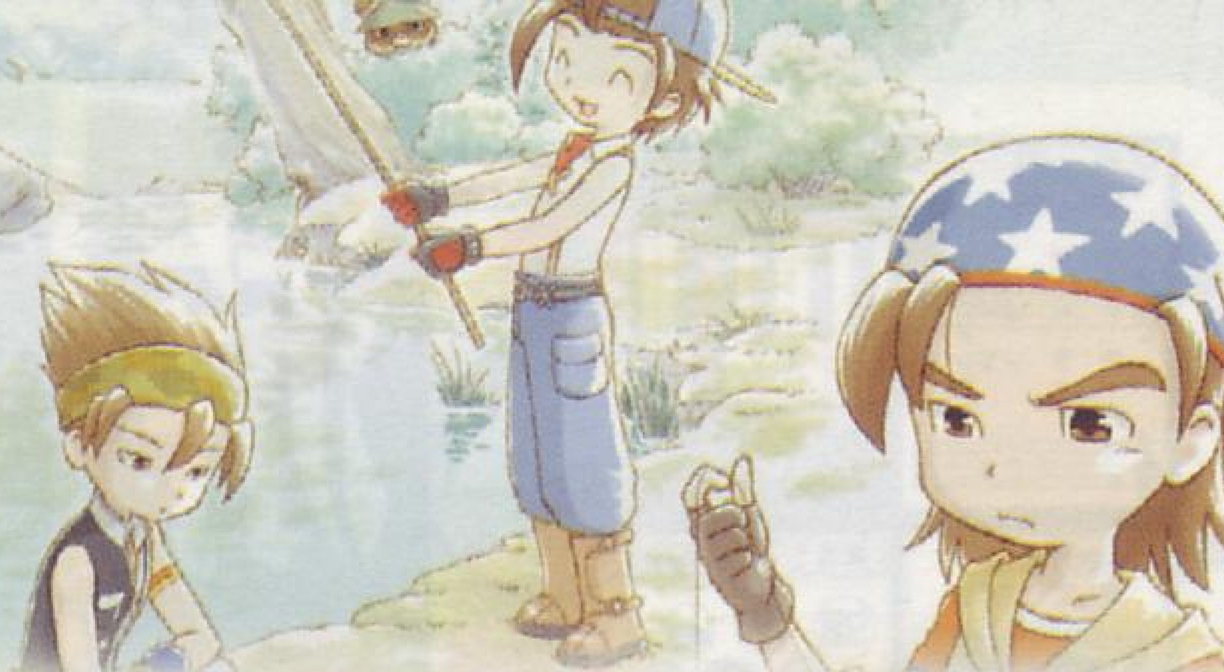
天然纪念物小白

森林中有神奇的小动物出没，萨拉和主角在偶然的情况下见到了这个全身白色的小动物。从相识到相知，以及成为山上的传说，发生了许许多多的故事……



	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第一年						
1	不要出手	自家前	起床后	夏9～13日	萨拉好感度10以上	—
2	走动的白色野兽	自家前	起床后	秋2～6日	1结束后，萨拉好感度15以上	追加提问“走り去る动物”
3	坦白的萨拉	自家前	起床后	冬3～8日	萨拉好感度30以上	1，2没发生也会触发此剧情
第二年						
4	小白受伤	自家前	起床后	春6～10日	萨拉好感度40以上	1～3没发生也会触发此剧情
5	小白的饲料	自家前	起床后	春27～夏3日	萨拉好感度50以上	1～4没发生也会触发此剧情
6	好好照顾	自家前	起床后	夏21～25日	萨拉好感度60以上	1～5没发生也会触发此剧情
7	回到森林	自家前	起床后	秋1～6日	萨拉好感度70以上	1～6没发生也会触发此剧情
8	迷路	コクトウ山	18点后	秋12～14日	萨拉好感度80以上	1～7没发生也会触发此剧情
9	公开	自家前	起床后	秋15～19日	萨拉好感度90以上	1～8没发生也会触发此剧情
10	白色野兽的照片	コクトウ山	19点后	9当天	9结束后	追加提问“シロちゃんのこと”
11	天然纪念动物	工匠的家前	6点后	冬1～7日	9结束后，萨拉好感度100以上	追加提问“天然记念物のテン”
任务结束						
12	偶遇1	自家前	起床后	冬12～16日	萨拉好感度110以上	1～10没发生也会触发此剧情
13	偶遇2	自家前	起床后	冬22～28日	萨拉好感度120以上	1～11没发生也会触发此剧情
第3年						
14	去相信吧	工匠的家前	6点后	春1日后	1～11完结	后山会遇到小白

钓到幻之鱼的故事



木匠的两个徒弟信和直人除了是工匠好手外，也是钓鱼爱好者。而枫叶湖内的幻之鱼，成了他们的努力目标。

	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第一年						
1	伍德关注的事	枫叶湖	10点后	秋26日～冬10日	信/直人任意一个人的好感度30以上	信要在湖边
2	钓鱼救村子	自宅前	起床后	冬22～27日	钓鱼数量为1以上	—
第二年						
3	钓鱼同盟	枫叶湖	10点后	春9～23日（火木）	2结束后，钓鱼数量为5以上	信要在湖边
4	上天的使者	工匠的家前	6点后	夏5～11日（火木以外）	3结束后，直人好感度40以上	—
5	发现幻之鱼	枫叶湖	18点后	夏16～30日（火木）	3结束后	钓鱼数量为10以上
6	自制钓鱼竿	工匠的家前	6点后	夏16日～秋7日（火木以外）	5结束后，直人好感度80以上	获得装备“直人的钓鱼竿”
7	湖畔的月夜	枫叶湖	18点后	秋7～21日（火木）	5结束后，钓鱼数量为15以上	—
8	幻之鱼！	枫叶湖	18点后	夏或秋的30日	5结束后	钓到幻之鱼后即发生需要装备超级DX钓鱼杆或直人的钓鱼竿
9	刊登上杂志	茶屋内	12点后	冬11～28日	8结束后，信/直人任何一人的好感度90以上	—

传说的面包师



名不见经传的罗纳尔多竟然是传说中的面包师。为了振兴村庄，他将挑战自己的极限，做出最完美的面包。

	内容	场所	时间	时期	条件	备注
第二年						
1	获得面包	自家前	起床后	夏16～21日	罗纳尔多好感度50以上，作物总出荷数在64以上	—
2	不在大城市卖吗？	食品店内	8点后	夏27日前	1结束后	—
3	制作面包新品	食品店内	8点后	秋5～9日	2结束后，罗纳尔多好感度55以上，作物总出荷数在68以上	获得面包种子（在田里种）。依赖要在秋27日前完成
4	更好的种子	食品店内	8点后	3后～秋27日	3结束后	获得面包种子（在女神泉附近种）。依赖要在冬14日前完成。
5	快速送达	食品店内	8点后	4后～冬14日	4结束后	—
6	蜜糖赛	自宅前	起床后	冬16～20日	5结束后，罗纳尔多好感度60以上，作物总出荷数在72以上	—
7	今年最完美的面包	食品店前	6点后	冬25～28日	6结束后	—

游戏边缘地

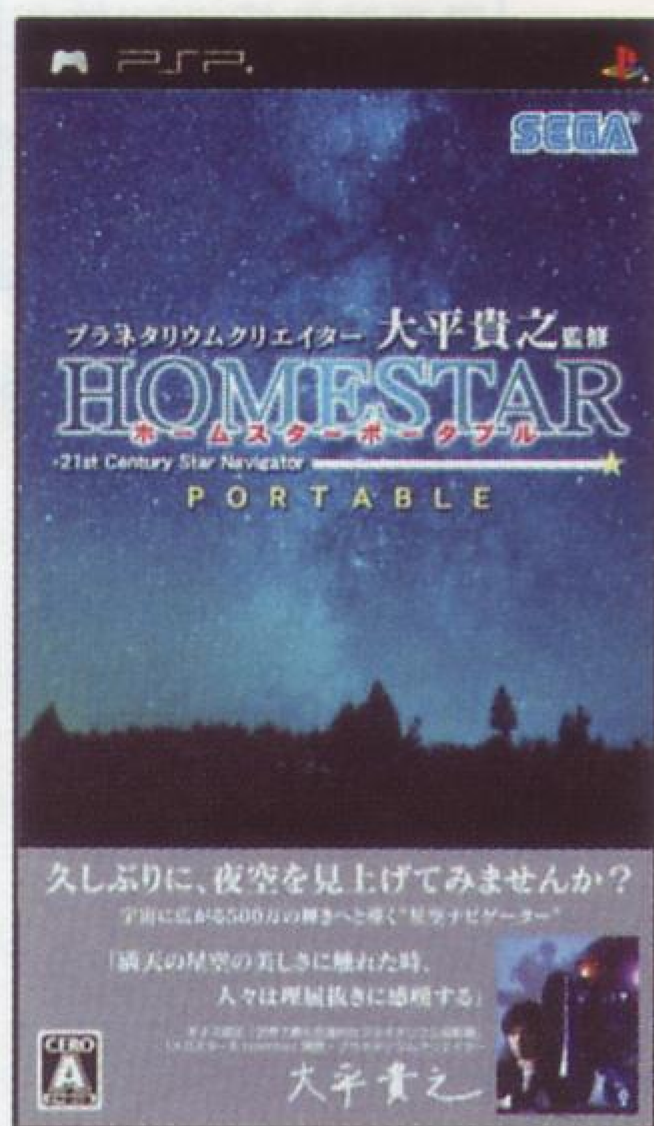
栏目主持 乌冬
文 koflover

不知道各位读者朋友在小时候是否有过仰望夜空看星星的经历，笔者小时候倒是在爸爸的指点下认识了北斗七星、猎户座、天狼星这些亮星，但对书本上说“天上的星星数不清”这句话表示非常不理解，更是没见过传说中的银河是什么样子，长大了才知道这是因为空气污染和灯光照射的原因。也许生活在城市里的人很难有机会看到璀璨的星空，不过借助这次介绍的这款《家庭星空》，大家就可通过PSP领略到星空的神奇和美丽了。

家庭星空 携带版

ホームスター ポータブル

软件介绍



《家庭星空 携带版》是一款科普类型的应用软件游戏，由发明星象投影装置“Megastar-Ⅱ”的知名天文学家大平贵之监制，游戏能够将真实星空进行模拟，所有星星都以真实的位置和色彩在PSP屏幕中得到再现。游戏中收录了约500万颗星体的资料，其中300颗以上附有详细的资料解说，还收录了日食、月食和流星等天文现象，并可以设置雨、雪、云、雷甚至极光等自然现象，方便玩家模拟各种不同的观测环境。

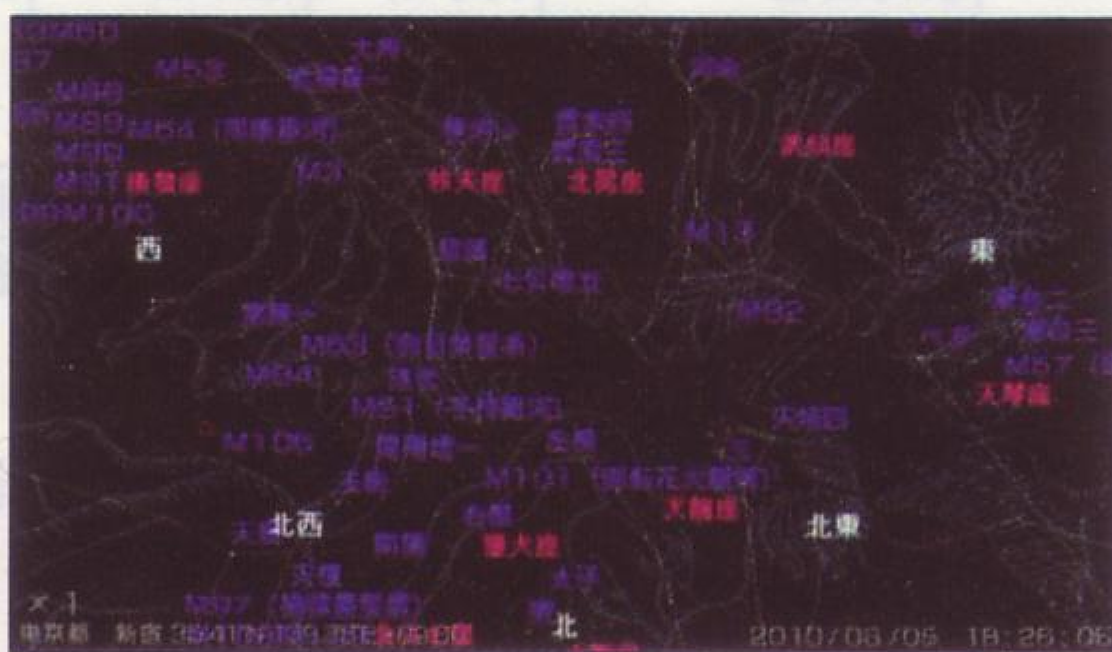
《家庭星空 携带版》毕竟是出自专家之手，专业性毋庸置疑。玩家在模拟观测时，可以自由设定观测时间和地点，时间设定范围跨度高达2万年，从公元前9999年到公元9999年，地点包括全日本47个都道府县，以及全球150个主要城市。除此之外，游戏还对应PSP的外设“GPS信号接收器”，通过GPS定位可以获得玩家当前所在的具体位置，从而模拟出当前的星空景象，不过这仅限于日本当地。

掌上星空

《家庭星空 携带版》对于天文爱好者来说，的确是一款实用的应用软件，游戏中的功能齐全方便，资料详实丰富，而且远远要比书本和幻灯片更为直观，从中可以学到很多有用的知识。幸运的是，这款游戏已经有了汉化版，终于不用为语言障碍而担心了！

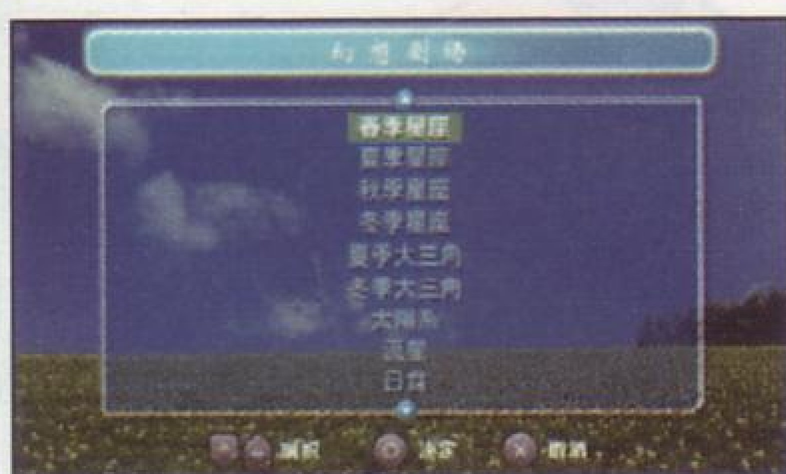
星空再现

这个模式是游戏的主要内容部分，星空中各个星体的位置会真实再现于游戏中，并且可以加入星座图注释，便于在观测时进行识别对照。此外，星空中出现的星座、星团、星云以及某些关键的星体，还附有相关的资料解说，如同天文百科书一般。在观测时玩家还可以设定观测的时间、地点、环境等等，功能相当强大。





幻想剧场





考虑到并非所有玩家都是有相关知识基础的天文爱好者，在“幻想剧场”模式下，游戏提供了多部讲解星空观测和天文知识的影片，并有语音和字幕解说。也许这些影片对于专业的天文爱好者来说，可能会很肤浅，但对一般人来说，能通过游戏了解夏季大三角、日食的原理、星座的识别等等，一定会觉得非常有趣。

游戏共享

这个模式可以通过网络传输，从而和其他PSP玩家一起分享星空图，即使他的PSP中并没有这个游戏，也一样可以分享。

音乐模式

《家庭星空　携带版》的BGM非常出色，优美的音乐仿佛使玩家感受到了星空的旋律。在音乐欣赏模式中闭上眼睛去悉心聆听，会感觉非常美妙。

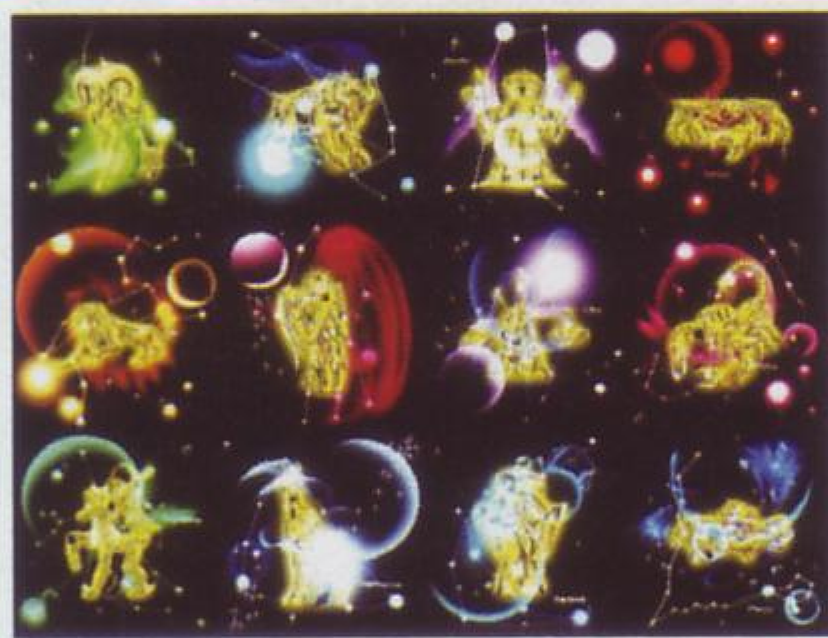
制作名单

可以浏览游戏的制作人名单，其中不乏一些天文学专家，另外游戏BGM的作者丸山胤幸也值得关注。

星座的传说

星座虽然属于天文学的范畴，不过由于星座的名称和形象包含了太多的文化内涵，所以如此深入人心，即使不懂天文学的人，对星座也会非常熟悉。比如说喜欢研究星座的水瓶座的女生，可以把星座的月份、性格、运势和恋爱等信息如数家珍地背下来，却未必能说出水瓶座的天文位置和画出星座图的形状。当仰望夜空漫天的繁星，不同的人会有不同的感受，有些人感叹宇宙的广袤和生命的渺小，有些人在回味牛郎织女的浪漫，有些人则是拿起天文望远镜，去捕捉那些凡人所不能理解的宇宙奥秘。

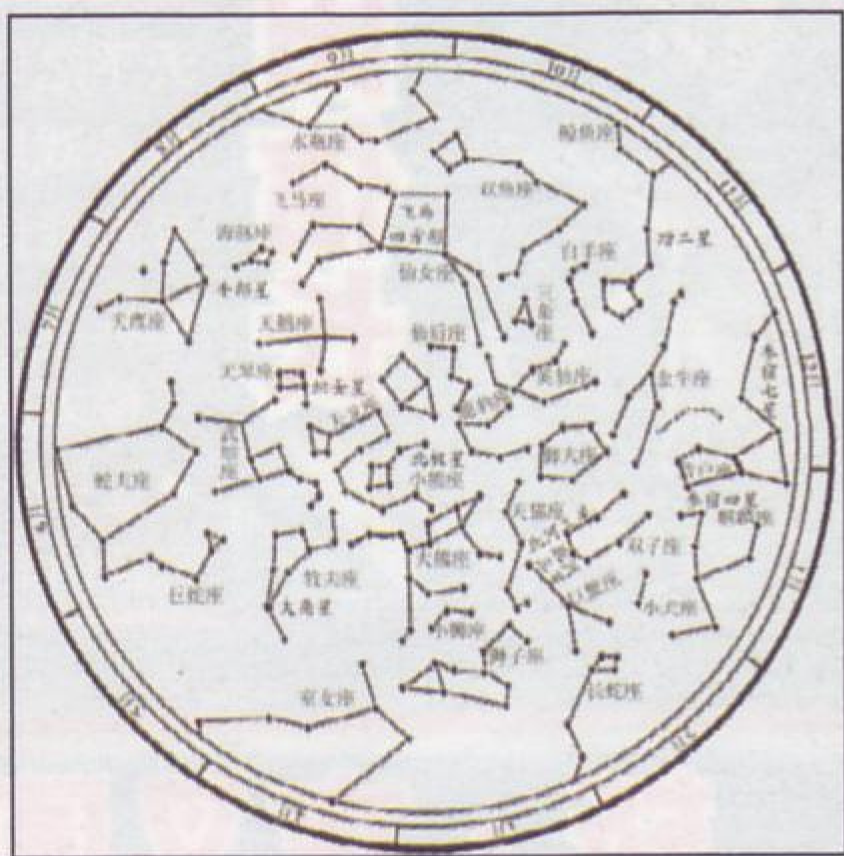
星座的概念和起源



星座是指人们在观测星空时为了便于识别，人为把天空分为若干大小不一的区域，这个整块的区域就叫做星座。将星座内的亮星用线条连接起来，根据其形状，描绘成各种生物或器物的图案并取名，就成为了我们所熟知的各种星座。星座分为北天星座、南天星座和黄道星座三大类，一共有88个，人类肉眼可见的恒星有将近6000颗，全部都被包含在这些星座中，便于定位和研究。

星座起源于四大文明古国之一的古巴比伦，大约在5000年以前，美索不达米亚的牧羊人在游牧的生活中，逐渐发现了星空的变化与规律。他们慢慢将一些亮星相互连接起来，创造出所谓的星座。之后古巴比伦的星座概念传入了整个两河流域，又传入了古希腊，在公元2世纪，古希腊天文学家托勒密集前人之所长，编制出48个星座，并结合希腊神话故事的内容，将其一一命名并流传至今。随着新航路的开辟，人类的活动区域也不仅限于北半球，观测到的星空范围也更广，星座的数量也在不断增加。1922年，国际天文学联合会正式公布了国际通用的星座方案，将天球划分为88个星座，大部分星座的历史名称也被保留了下来。

黄道十二星座



星座中除了大熊星座（北斗七星），最著名的恐怕就是黄道十二星座了。黄道是地球绕太阳公转时，公转轨道在地球上的投影，在假想的天球中，太阳和各大行星的运动轨迹就在黄道带内，而黄道带内相邻的十二个星座，就被称作黄道十二星座，用来对应不同的月份。

很多玩家都会清晰的记得黄道十二星座的顺序，这也可能是来自于儿时的经典动画《圣斗士星矢》，在动画中88个星座被人格化为88个圣斗士，而黄道十二星座就代表着最强的十二名黄金圣斗士。笔者小时候对星座的浓厚兴趣就来自于《圣斗士星矢》，看来动画片的教育意义真的功不可没。不过由于地轴变动、太阳系的移动和各个恒星的运动，如今黄道星座的位置和两千年前大不相同，蛇夫座出现在了天蝎座和射手座之间，黄道十二星座现在就变成了十三星座。但在占星学中，依旧沿袭着黄道十二星座的概念。

经典主题乐园



近期编辑部有不少人都沉浸在《战国BASARA 3》中，虽然前作中的部分人气角色暂时无法使用，但这款充斥着喧哗与爽快的作品还是能让人玩得不亦乐乎。提到日本战国时代，相信大多数玩家对这一段历史都不会太陌生，以这个动乱的时代为背景的游戏也是层出不穷，本辑就来回顾一下与日本战国的标志性人物——织田信长有关的经典作品。

栏目主持：苍穹

好游戏永远不过时

本辑主题 织田信长

有“第六天魔王”之称的信长堪称日本战国时代的风云人物，从桶狭间合战击败今川义元的名动一时，到奋力突破包围网的不可一世，最后于权倾天下之时遭遇“本能寺之变”结束了自己波澜壮阔的人生——信长公的一生极富戏剧和传奇色彩，这也让不少游戏都以他作为重要角色。除了玩家们都耳熟能详的“《信长的野望》系列”、《决战3》、《信长异闻》等作品外，他还经常在游戏中充当反面BOSS级角色，比如《伊忍道》、《鬼武者》和《樱大战5》。下面介绍的4款游戏虽非大热门的作品，但素质绝对出色。

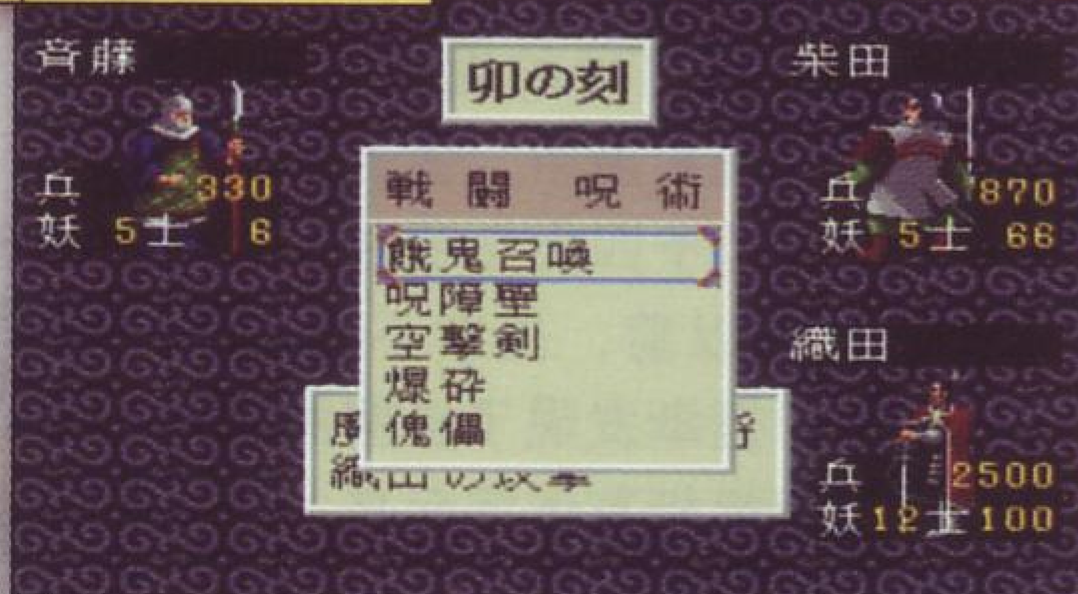
◀信长公在不同游戏作品中的形象基本相同，不过PS2游戏《天下人》中须发皆白的形象倒是颇令人眼前一亮。

斩·夜叉圆舞曲

原机种	MD
模拟器	PicodriveDs/PicoDrive
适用机种	NDS/PSP

类型：SLG
年份：1991

与同类型作品中旗帜般的“《信长的野望》系列”不同，本作从画面到音乐都流露着浓浓的魔幻风格，系统更是颇为诡异。游戏中并不是以大名或区域进行势力划分的，而是将日本战国群雄划分为了魔空、夜叉、中间三大阵营。战略、行军这两种模式在游戏中交替进行，没有内政的概念令玩家得以尽情享受战斗的乐趣。“妖力”是本作中的一个重要的设定，无论是展开对我方有利的结界，还是解除埋藏于地下的宝物封印，都要消耗妖力。青龙、白虎、凤凰三种阵型在战斗中相互克制，依靠妖力使出的各种咒术则有着扭转颓势的强大效力。



▲信长公在游戏中“仗剑而立”的造型气势逼人，所用的咒术也彰显魔王本色。

由狼组精心打造的本作绝对值得玩家一试，可惜“《斩》系列”后来在SFC平台上推出的2、3代变为了正统的SLG，在摒弃了魔幻风格后也逐渐淹没于茫茫游海之中。

忍者武雷传说

类型：S·RPG
年份：1991

原机种	MD
模拟器	PicodriveDs/PicoDrive
适用机种	NDS/PSP

由于历史上织田信长曾对伊贺忍者之里进行惨无人道的杀戮，因此不少忍者题材游戏的敌方BOSS都是信长。本作的主角武雷在海难中获救后被培养成为一名出色的忍者，并且继承了养父的遗志：打倒信长！

作为战棋类游戏，本作也拥有与同类游戏类似的“武士–枪兵–忍者”三角互克关系，合理运用有限的资金来强化己方战力是过关的重要因素。每章都有的限定天数让游戏的难度大大提升，一旦某个关键角色的实力不济就会造成战斗过久、无法过关，最后玩家只能删除存档、从头再来。本作的战斗画面动感十足，玩家可以清晰地看到飞来的羽箭或弹药被利刃劈开的情景。无论背景音乐还是场景都流露着浓浓的日式风情，让游戏非常具有时代感。遗憾的是游戏仅有10章，过短的流程实在是令人意犹未尽。



▲面对最终BOSS——犹如鬼首一般的织田信长，唯有主角武雷才能给与其有效的伤害。

如梦似幻

原机种	SFC
模拟器	SnemulDs/snes9xTYL
适用机种	NDS/PSP

类型：RPG
年份：1993



▲由漫画家本宫广志所绘制的织田信长，连边胡子的形象极具颠覆性。

这款作品改编自同名漫画《梦幻の如く》，剧情说的是信长在本能寺之变中并未身亡，与森兰丸逃出生天后的他化名为“天地梦之助”。在协助秀吉夺取天下后，信长选择了驾船出海，目标直指全世界。明智光秀在游戏中也未战死，而是成了后来的天海和尚。

剧情方面采用了众多野史的本作在系统方面也极具个性，作为一款RPG，本作中甚至没有“金钱”的概念，信长除了可以像其他RPG的主角一样在民居内翻箱倒柜外，商店里的东西甚至都可以信手拿来，住宿也完全不用付钱。游戏引入了“职业”的概念，不同职业能习得的特技也有所差异，角色也可以进行转职。虽然战斗画面稍显死板，但丰富的特技在一定程度上弥补了这点不足。天马行空的剧情加上妖魔鬼怪化的敌人，让游戏充满了幻想的风格。

婆娑罗2

原机种	Arc
模拟器	MAME4ALL
适用机种	PSP

类型：STG
年份：2001

“婆娑罗”的日文发音便是玩家们熟悉的Basara，而2代的宣传语则是明智光秀在谋反时那句著名的“敌在本能寺”，最终BOSS自然就是信长。作为一款竖版弹幕类射击游戏，虽然本作将时代背景设为日本战国，但各种奇形怪状的飞行器和机器人不免让玩家有种穿越的感觉。

游戏本身的素质实属上乘，除了不同角色各自独特的弹道特性外，蓄力的近身斩击是本作的一大特色，兼具高威力和弹飞子弹效果的蓄力斩可以在漫天的弹幕下为玩家杀出一条血路。同类型作品中的“保险”在这里也换成了大范围、多段判定的斩击或枪击，实用性与爽快感并存。每关过后论功行赏的结算画面非常有魄力，而观赏知名战国武将所乘坐的机体造型也是游戏的一大乐趣。不过作为STG，游戏的色彩丰富得有些过头，容易造成视觉疲劳算是本作最大的不足。



▶密集的弹幕配合着多样的颜色，容易让玩家觉得有些眼晕。



栏目主持：白菜

文 洛克帽

洛克人世界

每一个熟悉“《洛克人》系列”的玩家，一定都认识白菜今天请到的这位嘉宾——广大安全帽小兵中普通的一员。一直以来他们都只是漠不起眼的小小配角，而今天他们就要给大家讲述他们眼中的《洛克人ZERO》的世界。



很多年以后，每当那只手伸向我的帽子的时候，我准会想起那个流传于帽扑论坛的传说：据说每个被拿走帽子的安全帽小兵上辈子都是折翼的天使，这样的安全帽你伤不得。

我们安全帽小兵是很土的兵种——这是没有办法的，没有物种能决定自己生下来是什么的吧。与此同时我也不能决定自己的名字，也就是ID号。我的ID号很长很长，长到我一想到它内存就疼。如果把我的ID号报上来，大家就要到下一辑的《掌机王SP》上继续看我的故事了。

我的ID号这么长是因为我的同类很多。新阿卡迪亚每天都要生产上亿台我这样的建筑型兵种，而这在她所制造的全部机器人中只是九牛一毛而已。巨大的人口数量和匮乏的能源给整个社会带来了各种问题。其中最主要的问题来自于“异常者”，受病毒影响，原本是正常机器人的他们内心深处充满着对我们新阿卡迪亚伟大政权的仇视。为解决这一问题，新阿卡迪亚的领导者X大人颁布了许多法令来鼓励我们举报身边的“异常者”。在我所处的区域里每时每刻都有无数的“异常者”被送到绞刑台上。

然而异常者们好比韭菜一样越割越长，甚至还在一个叫作“雪儿”的恐怖女魔头的带领下组成了抵抗军。这些抵抗军把某个传说中的红色恶魔召至麾下，所向披靡。最后，他用卑劣的伎俩杀害了X大人，新阿卡迪亚的领导重担落在了拜尔博士的身上。

偷偷地说，我不怎么喜欢拜尔，因为他每天晚上7点都要在所有的信道里唠叨一些没营养的内容。不过不要告诉别人哟，否则我也会被当作异常者跨区追捕的。

X大人驾崩后，抵抗军日渐猖狂，战争也进入了白热化阶段。由于前线减员太厉害，拜尔博士决定紧急征召建筑用机器人，比如探钻机电风扇之类的加入军队。



我和我所属的安全帽小队被编入了八斗士之一，某只外表为鸡的机器人手下。如同他的外表一般，他是一个不折不扣的笨蛋。他最大的兴趣是躲在办公室里和同样脑子一根筋的电动齿轮摩托们玩相扑，把它们撞得七零八落。



我还记得第一次见面的时候，他这么一脸鄙夷地对着我们自言自语："安全帽小兵？见鬼，拜尔大人是怎么想的，你们能干得成什么事情？也罢，你们在这个游戏里连台词都没有一句呢，给我乖乖呆在办公室门口看门算了。"

看门啊，还不错哦，很闲适的活儿呢。

"你们知道么，拜尔大人送我们过来是为了执行神之黄昏计划，永远地摧毁区域零。我们可是主力、主力哦！"他的脸上洋溢着自豪。

呃，就我们这一群老弱病残从建筑工地里拉出来的军队，打得过和正规军对抗了这么多年的反抗军？拜尔大人只是送我们来当炮灰的吧。

最后他完全沉浸在了自己的世界里："拜尔大人真是厉害，这里的所有一切都已经用病毒程序编好了。我只要呆在这里，什么事儿都不用做就可以了哦呵呵呵，这工作最适合我了。"

果然他只是没了别人就什么都干不成的那种类型啊，摊上这么个长官真不知道是幸福还是不幸……

一天，他突然怒气冲冲地摔了电话，撞出门来和我们大吐苦水："那只死乌贼今天突然和我说，在计划里我们只是诱饵，真正的神之黄昏在天上。他懂什么啊，他那破烂海底工程姑且不论，我们可是主力中的主力啊，你看我这强壮的鸡肉。那成天惦记着旧情人的死乌贼，走着瞧吧。"

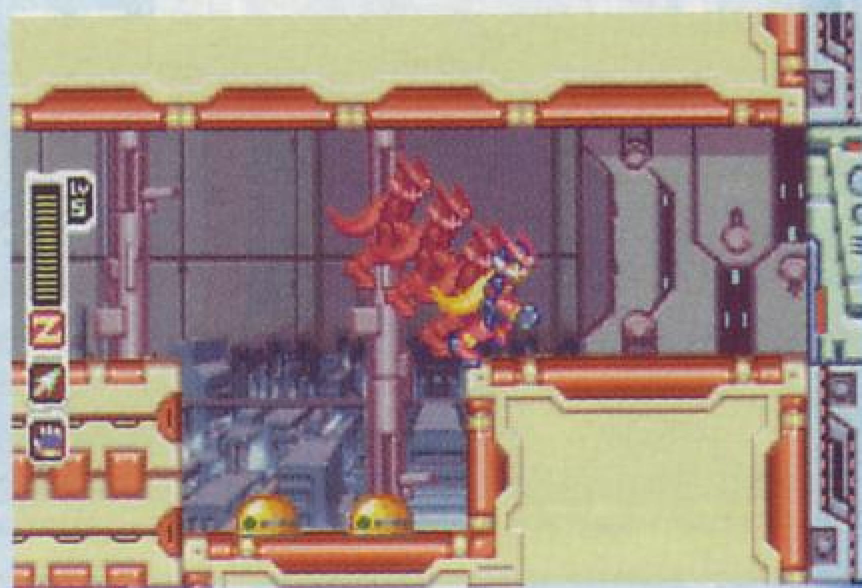
我觉得乌贼比你靠谱，话说回来我怎么从这口气里听出了一股子酸味？

总而言之，我们的上司就是这么一个傻乎乎的家伙。如果日子就这么平静无聊地过去也不错，我和工友们成天抽烟打牌搓麻将联机dota的比在工地里快活多了，军饷又不像那时候那样经常被拖欠，这对我们来说已然算是神仙般的生活了。

"喂，你们，给我在这里挖个坑吧。听说Zero就要来了，我心爱的火蝴蝶妹妹已经被砍成两截了。看来我这边也得加强防守才行。"很少见地，他突然跳出来对我们指手画脚，"挖个坑，填上刺，他就跳不过来了。"

老大，他不会绕道么？

几天后的某个下午，我正和工友在我们自己挖出的坑里通过电子网络玩象棋。我觉得盖着帽子就没人能看得见我们在干什么了，偷懒真好。正玩得激烈，突然一阵劲风吹过，隔着头盔我都能感到丝丝凉意。等我回头看的时候发现一个红色的身影在办公室门口一闪消失了。"干嘛呢干嘛呢，到你走了。"工友在信道里敲桌子。应、应该是……错觉吧，我挠挠帽子。



这天之后，我就再也没见过那只鸡了——听说他人生的最后一句话是："挖坑不填什么的最讨厌了。"都市堡垒也在当天下午停止了运作，而我们则被交付到了另一位八斗士——冰狼大人的手下。

"啧，你们就是从那只笨鸡那儿败退的安全帽小队么。" 冰狼大人在空气中挥了挥爪，做出不耐烦的手势，"签个字就给我退下吧，不要打扰我休息了。"

在签字的时候我听到靠在沙发里的冰狼先生喃喃地自语："Zero么……打完这仗，我就回老家结婚吧。"

唉，真好呢，什么时候我也会有女朋友啊……离开了办公室，我慢吞吞地往自己的工作岗位走去。

下电梯的时候，突然一个红色的身影闪现在了我的面前，未及反应，他的大手就已经伸向了我的安全帽。

传说每个被拿走帽子的安全帽小兵上辈子都是折翼的天使，这样的安全帽你伤不得。这果然只是一个传说而已对吧——我呆呆地想着，眼前变得白茫茫一片，最后归于永远的虚无。

iPhone进行时



经过整整20天的等待，每天都紧盯官网的出货流程，终于在前两天收到了我日思夜想的iPhone 4！虽然没买到最爱的白色，但是黑色也让我爱不释手。这一流的工业设计、完美的手感、极速的体验，当然还有那堪比印刷品的Retina液晶屏，已经让我泪流满面！除了激动外，真的很难形容，收货的当天夜里，光是贴隐形盾贴膜就花了我2个小时……

情报速递

让你的iPhone轻松变身为iPad

iPad的推出成为潮人追捧的热点，都说iPad只不过是大一号的iPhone，如今拥有iPhone的用户也不用羡慕，因为这款名为Pad-Dock的产品，它可以瞬间让iPhone拥有和iPad一样傲人的身材。该底座的尺寸为25×19×2.5（cm），售价为89.99英镑。官方表示，只需将iPhone放入背面的凹槽中，便可以将iPhone的屏幕精确放大，放大后的尺寸和iPad一致，同时保持所有触控功能和软件功能，而且底座上其他的接口都与iPhone 保持一致，这对于喜欢拿着iPhone看片的朋友很合适。底座需要另行供电，满电状态续航时间22小时。



iPhone版《街霸IV》将再添新角色

自3月份iPhone版《街霸IV》发售以来，Capcom便承诺将会不断推出有新角色加入的更新版本。近日，Capcom又透露了下一次升级时将新增的人物——深红毒蛇（Crimson Viper），深红毒蛇是来自美国的一名干练的女探员，行动完全以效率为优先，不受人情义理左右。她拥有着干净利落的身手和各种隐藏在身上的武器，以及控制雷与火的能力，在系列游戏中的人气一直相当高。



加上之前版本新加入的Cammy和Zangrief，以及初始版本中的Ryu、Ken、Chun-Li、Guile、Dhaslim、Blanka、Abel和M. Bison，下次更新的《街霸IV》将会有11名人物。

Game 游戏 枪与荣耀 西部牛仔防御战

Guns'n'Glory AD-FREE

■handy-games■TD■12.7MB■2.99美元

本作中玩家扮演的是西部大盗的领袖，而抢夺的对象则是那些战战兢兢地行走在荒野的人们。游戏的画面以十分细腻的2D手法来展示，支持拉远或拉近视角，场景中的荒地、在铁轨上呼啸而过的火车还有最常见的大篷车，都能让玩家切实感受到西部的独特风光。本作是一款塔防游戏，我方的所有攻击单位均分布在地图上，攻击单位包括枪手、炸弹投掷手、印第安火弓箭手、大炮和机枪。初期时，所有攻击单位都在呼呼大睡，玩家需要攒够足够的金钱才能雇佣他们为自己效劳，通过手指触控便可分配已雇佣的单位前往指定位置。抢夺到的财物会不断刷新在场景中，在下一拨行人路过前一定要做好收集工作，以雇佣更多的单位。不同的攻击单位不仅价位不同，而且攻击特性也不同，因此十分讲究单位的雇佣和分配。





Software 软件 购车指南

Car Buyer Guide

■xuewei zhu■4.4MB■1.99美元

正打算购车的你，是否对琳琅满目的品牌和车型挑花了眼？又是否对车的价格和性能存在很多疑问？本软件就是帮助大家购买汽车的小工具，无论是国外品牌还是国产，只要是国内市场上销售的都一款不落，近百种品牌的全部汽车的详细资料全部收录其中，每种车型的价位、配置和型号都一目了然。遗憾的是每款车型只提供了一张图片，尺寸太小且不能进行缩放。另外，软件提供了汽车之间的数据对比，将中意的车型添加到对比目录，就可以进行参数比照了，便于你更好地选择性价比较高的汽车，直到你满意为止。工具也有查找搜索、收藏和购车税收保险计算功能，能准确的知道买辆车真实需要花费多少钱。如有新汽车发布，软件将继续更新。





Software 软件 周末画报

iWeekly

■Yiming Shen■3.8MB■免费

全球最具影响力的中文Lifestyle平面媒体之一的《周末画报》于今年4月在iPhone平台发布测试版后，获得了用户的一致好评，厂商在进行一系列改进之后终于发布了其第一个正式版本，且为免费中文版本。正式版的具体改进如以下几点：1.全新设计的入版栏目——每日图片精选；2.内文图片支持保存到相册；3.画报支持Email分享；4.UI设计优化，界面支持iPhone 4；5.修正倒数日期Bug。内容方面，趋势、专栏、城市和画报4个分类选项均位于屏幕的底部，包括周末画报头条精选、京沪粤城市热点推荐、独家中文专栏博客及时尚大片欣赏等独特内容，能让用户从各种不同的角度接触到多种多样的信息。





宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

近段时间，国内的漫展和日本的C78开展得如火如荼，虽然时节已是炎炎夏日，但对于爱好二次元文化的宅男来说这却是不折不扣的春天！这次，就借着C78热火朝天的势头，来向大家介绍一下这个日本乃至世界最大的同人志展会的相关内容。你们以为我会一直讲萌战？我才不会如你们所愿呢！

Comic Market

什么是C78



▲对于阿宅来说，这里就是朝圣地。

“C”代表的就是Comiket，这是大家对Comic Market的略称，是日本规模最大的同人志即卖会。在日本，每年都会在八月和十二月分别举行一次展会。至于“C”后面的数字则代表举办的次数，这次的C78就表示这是第78次举办的同人志即卖会。

既然是同人志即卖会，那展会里自然是以贩卖同人相关产品为主，同人漫画、同人动画、同人小说、同人游戏、同人歌曲，甚至是一些同人服装都能在展会上找到，而随着Comiket声势的逐渐壮大，一些正统游戏公司也开始在展会里趁机展出自己的新作或周边。不过总体来说，这里是喜爱动漫的业余创作家以及动漫爱好者交流和打响名声的平台，大家耳熟能详的“东方Project”、“Type Moon”、“龙骑士07”等同人作品和社团都是在Comiket里发扬光大的，而早期的高桥留美子、CLAMP等知名漫画家或组织也是在这个展会里被发掘而慢慢成长起来的。

展会的发展


■虽然本人喜欢笨蛋⑨，但这只……

说起这个展会，也是经历了风风雨雨才演变成现在的形式和规模。早在1975年的12月，C1就在日本消防会馆会议室举行，此后该展会在每年的春、夏、冬三个季节都会分别举办一次，每次的举办时间为一天。直到1981年的C19为止，之前的展会都辗转过许多地方，从C19开始，展会大致就固定在晴海国际贸易中心举行，虽然其间展会曾转移到东京流通中心以及幕张Messe，不过都因为种种原因没能长时间转移阵地，最终还是回到了晴海国际贸易中心。这期间，从1983年开始，展会取消了春季的行程。1995年的C48第一次举办了三天的时间，不过第二年的C50又改回了举办两天的时间，并且展场转移到了东京国际展示场，还第一次接受以公司名义参展的对象。时至今日，展会的场地一直固定在了东京国际展示场，而每年两次展会的时间也定在八月第二个星期的周五至周日以及十二月的29、30日。

参展内容方面也由原来的同人漫画为主慢慢发展成为各种同人产品竞相登场的场面，如今的Comiket里，同人游戏、同人音乐以及各种同人周边已然逐渐兴起，展会特别提供的Cosplay区也为专程赶来的各国Coser准备了展现自我的舞台，各种类型的宅或腐都能在这里找到自己喜爱的东西。当然，还是有一些不好的地方，随着日本方面在动漫尺度上的放宽，会场充斥着大量同人BL、同人H本，要知道展会的主要光顾着可是高中生和年轻的上班族，成年人倒还好，让高中生明目张胆地购买这类作品毕竟是有违道德规范的，而且部分作品的尺度之大，甚至已经到了猎奇的程度，这对于心智尚不成熟的高中生来说决不是什么好事。咱就从来不接触这些糟糕物，H本什么的最讨厌了！

有爱的展会，残酷的展会

随着展会的不断发展，如今已经不单单是日本宅男的重大节日，同时也是全世界宅男们的重大节日，看看展会期间每天数十万的人流量，其中有不少就是非日本本土宅。这些外国宅男们不但有进场参观、购物的，也有在Cosplay区展现自己的，甚至还有人正儿八经在场馆内摆摊贩卖自己的创作，可见日本的二次元文化对全世界的影响有多大。

在Comiket举办的前一个月左右，可以在指定地点购买Comiket目录，目录里有会场里的摊位分布图以及各参展团体的简介，由于展场很大，因此需要提前规划好行动路线才能在最短的时间里尽可能多地买到自己喜欢的东西，这一点相信看过《幸运星》的朋友深有感触，会场就是战场这句话绝对不假！



■看他一副满足的样子，不知又消费了多少银子……

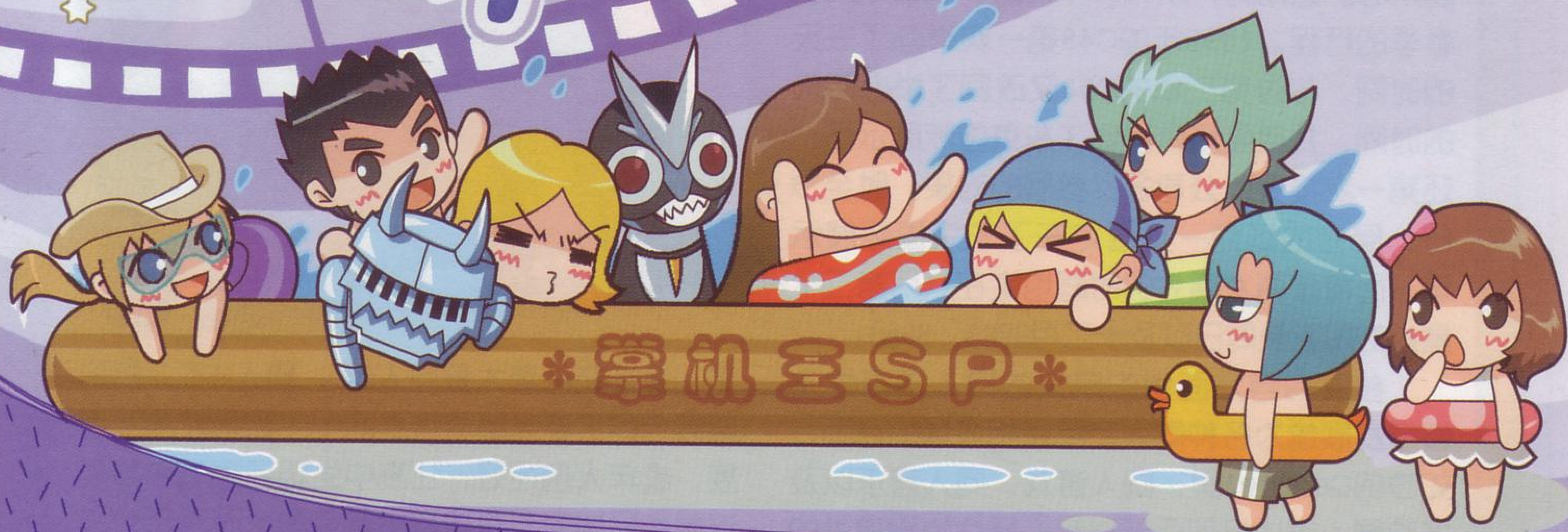
当然，参展或参观需要注意的事项还有很多，比如要保证足够的睡眠、吃早饭避免体力透支、不到必要时不喝水以免浪费时间排队上厕所、带上足够多的千元钞票以免展台无法找零等，如果大家有机会到日本去游玩又恰好赶上了Comiket开展，一定要去体验一下这世界级的展会，而且展会上一些限定的模型、吊坠之类物品可是错过了就再也买不到了，素质好的东西在展会结束后被炒到天价的情况也屡见不鲜，在购买有爱之物时一定要切记买三份，至于原因嘛，你懂的！

掌门人

完成本辑"掌门人"时看了下时间——8月21日，一不留神，2010年都过去一半多了，不得不感叹时间过得飞快啊。整个2010年的上半年都没留下什么记忆，"嗖"一下就过去了……本想计划一下，却发现光在游戏这一块就已经是负载累累了。希望3DS推出时候本人经济上不要负债累累就好。鉴于很多读者拿到本辑《掌机王SP》时都已经开学，这里马修也祝大家新的学期里一帆风顺、学业有成、认识更多的新玩友。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



生命

学校里发生了太多事，有位同学差一点动脉破裂而死，有一位同学车祸去世了，有一位同学得了晚期淋巴癌。不得不反思生命的脆弱，望大家珍惜自己及周围的人，无论是朋友、陌生人还是敌人……

无锡 许佳伟

胧月：保持健康的身体是老生常谈了，只是不降临到自己头上便始终不会有危机感。

伊娃：以前我也不希望看到自己年老色衰的模样，不过现在还是觉得，一旦人真的离死亡近了，就愈加想摆脱它。

乌冬：看来体检完以后大家的忧患意识都提升了不少。

PSP离开那天，我看世界杯到凌晨，本想借《WE》抒发一下英格兰出局的不快，怎料被家长看个正着，虽然没说什么，但风暴前的时刻，总是那么平静。暑假我每天玩一个小时《怪物猎人》，那天正在挑战迅龙，谁知家长突然进门，看见我玩PSP二话没说就开始发火，争吵辩解之中，我的PSP被结果了……望着地上PSP的尸体，我两眼湿润了，短短一年时间转瞬即逝，到最后只能以伤心难过告别，不舍、后悔占满了心头，但事实不可改变，惟一能做的就是努力学习，为明天奋斗一个好的前途，这条路上，PSP、游戏都不会被我丢下，美好的童年、朝气的少年，TV Game都随我成长，而在今后，我定会再来拥抱你，我的PSP，我的快乐时光。PSP，我们定会再见。TV Game，我们从不离弃。在人生旅途上，你我永不分开！

郑州 孙晨阳

马修：这个只能说是沉默后导致的爆发……我在家时候如果看世界杯到凌晨，父母就已经忍不了了。

伊娃：虽然家长的做法有些过激，但也已无法挽回，按照你说的努力吧。

苍穹：告诉家长PSP的价格的话，家长在摔前不知道会不会冷静些。

乌冬：也许会，但以后零花钱可能也会被减少。

只言片语 喜欢每辑的专栏，短小精悍！（上海 王菁益）（上海 王菁益）

本辑热门游戏

由于这半个月的软件阵容较为萧条，《怪物猎人日记》和《皇牌空战X2》均在截稿后才发售，所以只有《换装迷宫X》吸引了两名《传说》死忠。另外大家都在紧张加班制作《PSP专辑 Vol.10》，都各自拿着PSP忙攻略——“最近在玩啥游戏啊？”“唉，《XXX》呗。”各小编口里报出的名字都不相同。

卑怯宝箱

比手法、比操作



“人和”是件宝，别以为咱们玩游戏的整天只知道联机砍怪，许多人聚在一起可做的乐事可多去了。比如玩玩三国杀啊、一起做做饭包包饺子什么的。大家在前面的“吐槽记事簿”应该已经知道了小编们的包饺子盛事，要知道饺子虽然是中国传统食品，但不具备这门手艺的还真大有人在。

众人之中包饺子最熟练的是“上得厅堂、下得厨房”的伊娃姐姐；胧月只会包馄饨；而剩下的阿鲁、白菜、乌冬等人要么对包饺子心存阴影，要么就是从来没尝试过，因此大部分人都算现学现卖。看了这张照片，大家应该知道绝大部分人还是顺利“通关”了，只有右下角的某只……（白菜痛苦地扭过头，流下悔恨的泪水。）

嗯，你问为什么只有5只手？其他人是“意识流”啦！

伪·阳光学院

美编是干嘛的？

140辑美编也加入了“小编寄语”栏目，引发了一些读者的讨论。有人很好奇美编的具体工作内容，“美编就是长得很美的小编。”“是给整本书配图的吗？”面对诸如此类的问题，小编觉得有必要为大家解惑。先要说明的是，配图工作依然由文编完成，而美编要做的，是考虑“图和文字应该怎样放才好看”，并使用制版软件予以实现。另外，整本书都有特定的规格，页面大小、书脊宽度、页边距离、字体的大小粗细等等，这些都由美编把关。大家最终能看到一本干净、漂亮、实用的《掌机王SP》，是文编与美编合作的结果。

虚荣？

我是《掌机王SP》135辑里上了交流空间的小傻，认识了很多人，很高兴。可是最近突然有人说我上《掌机王SP》不是为了交朋友而是为了虚荣，我很苦恼……希望可以帮我一下。

小傻


阿鲁：用你的实际行动证明你不是为了虚荣吧。


苍穹：这……有什么虚荣啊。


马修：玩家间交流的栏目而已，没什么虚荣的啦。真要出名完全可以去找网络推手，何必在游戏书刊低调地玩虚荣呢？

学业为重，恋爱为轻

《深爱+》期待很久，可是向老妈索要机器时却被“学习为重，不要谈恋爱”的话驳回了请求。唉！只好等待高考完后再说了（我现在才高一啊）。

黑龙江 张圣


马修：以学习为重还可以理解，不过以不要谈恋爱驳回请求这点就……


酷洛洛：我很好奇的是你老妈怎么知道这游戏的内容。


阿鲁：等你高考结束，估计《深爱3D》都出了。

只言片语 3DS很吸引人，但是没钱……（北京 晓虫）

菜市场和葱

想到初音我就想到大葱，想到大葱，我就想起菜市场……我晕。

武汉 赵亮



乌冬：初音≥大葱≤菜市场。

酷洛洛：如今去漫展总会看见一些COS拿着一根葱，不管他们是不是在COS初音，每当看到这情景我就不禁联想到他们穿着Cosplay的打扮走去菜市场买葱的情景……

造福

我想咱《掌机王SP》缺女读者的直接原因是缺女编。白菜哥，你咋不牺牲一回当"人妖"呢？造福我们男性读者嘛。

广东 郑坤柏

白菜：这……

胧月：白菜，你就从了读者吧！

乌冬：现在的男性读者不控真娘控伪娘了？世道啊……

劳累中，在打工，没休息，一天到晚在运动。老板呼，工头喝，很无奈，两耳里面没塞棉。现在我终于知道，即使做得完善还是被骂，而且更惨，同情各小编，上面那词送给你们，别客气啦。

浙江 宋国威

马修：看前半句还以为这位读者很无奈呢，原来是写给小编的……

苍穹：老板和工头其实都不在的。

胧月：小编们其实更缺乏运动。

骗你们

因为上几次我观察了读者中男女比例为9：1，所以这次我要用这个十分"卡娃伊"的信封来寄，那小编一定会认为是女孩子寄来的，中奖和上书概率就打了很多，让我中奖吧！我不贪心，随便来个二等奖就行。

上海 雪狐

伊娃：卡娃伊？

阿鲁：什么样的信封？

马修：很不幸，信封在兰州那就已经拆开了，送到小编这里已经是整理好的调查表，于是众编未能一睹你那很"卡娃伊"的信封。

小坏

阿鲁同学还真有点小坏哎，你朋友现在的电玩店应该已经挤满了《SP》的读者了吧？广告也不能这么明显呀！或者是你想由此要求成本价？嘿嘿，那你加油哦，咱支持你（小声）。

安吉 韩啸

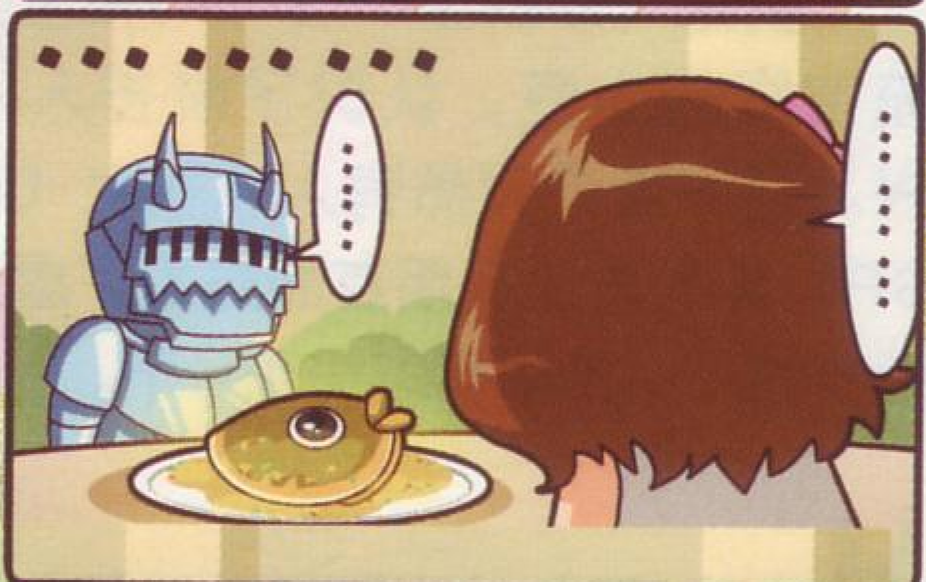
阿鲁：哎呀呀，真是不好意思被你发现了，其实我要求的不是成本价，是免费玩他那里进货的所有PS3游戏，我这个要求一点也不过分吧！

酷洛洛：阿鲁你终于招了……

四格漫画·鱼头









只言片语 轻松日语教室太有趣了！（深圳 约束之刃）

本辑话题 最痛苦的一次加班



白菜

刚来编辑部还在试用期时，正好遇到做游戏年鉴。由于没看清文本提交的要求，不注意漏掉了一个重要步骤。在截稿前一天晚上觉得有点不对劲，鬼使神差地来到公司打开电脑检查格式……为了不在试用期就卷铺盖滚蛋，一边咒骂自己一边泪流满面在电脑前补全格式……虽然量不算很大，但心里的压力非常沉重！从那以后，每次遇到格式要求都会神经质般地中途去确认个两、三遍……



酷洛洛

最惨痛的经历……现在进行中，4个字：朝8朝1。



马修

制作《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》的时候……那时候几乎是连着《心金·灵银》的攻略本和两本《口袋玩家》出的。熬夜到头昏脑胀时发誓——再不出《口袋》周边了，好在那时候没有说违背了会怎么样。



伊娃

实话说加班真的无所谓，但是一定不要有绊脚石，编辑部里最让我抓狂的就是那部早该退休的打印机，一到关键时候就和我较劲，本该3点钟就能完成的打印工作，可偏偏让它死拉硬拽拖到5点。一个人由淑女演变成泼妇，就这么简单。



胧月

肯定是《MHP2G》的攻略本了，几乎一周内每天都睡不足6小时。（加班和看动画这两种熬夜辛苦程度不可同日而语。）截稿当天通宵到第二天早晨，下午奔到印刷厂校对蓝纸，改动甚大，又在印刷厂通宵到翌日中午。那不是"想死的心都有了"，而是"我快死了吧？"



阿鲁

要说最惨的一次加班是来编辑部实习的第二个月，当时由于业务能力不熟又因为某些事情耽搁了，到最后只剩下了4天不到的时间做《魔法骑士》攻略。玩过这游戏的人都知道流程有多长，于是我就这样没日没夜地度过了地狱般的66个小时，到最后连喝咖啡都没用了，截张图的时间都能睡着。今后想从事编辑这一职业的朋友，先锻炼你的抗疲劳能力吧！



苍穹

来编辑部的时间较短，近期做《重装机兵3》攻略算是较为辛苦的一次加班吧。由于游戏内容很丰富，任务委托数量较多，一个星期内通了3次宵才保证了进度。虽然以前做撰稿人时为了在截稿日前完成攻略，也有过通宵赶稿的经历，但其压力跟做编辑是不可同日而语的。连续通宵的结果就是精神萎靡不振，浓茶和咖啡都全部失效。真想像《龙珠》中的魔人布欧那样，睡个5秒钟就能神采奕奕啊！



乌冬

基本只要是加班就没有不惨痛的，最厉害的一次还要算刚来的时候赶《荒野兵器 交叉火力》的攻略了，游戏发售和截稿只隔了3天，结果我和羽纹不眠不睡才把攻略搞了出来，也算是人生的一次宝贵经历吧。

小编对迟来的信怎么处理？不会看也不看就交给清洁大叔吧？我可写了好久的！白菜应该很喜欢《口袋》吧，那个头像越看越像雪拉比；还有马修，你那个哪是马超枪，我那张图纸（买模型送的）上的赵云枪就是你手上的。

广东 李彪

乌冬：每个都看的，其实现在"掌门人"经过N多次改版，虽然页数没变，但刊登大家的来信可比以往多出很多了。

白菜：这……纯属巧合。

马修：你这么一说我仔细一看，果然啊……四代马超的枪变成了五代赵云的枪，好吧，是谁都行，只要我还是马修就可以了。

虚惊

我朋友在我家玩我的小P，他玩了一会说"我不玩了"，然后我也没看我的小P有没有坏，就直接放起来了，等第二天拿出来的时候发现开不开机了！我把朋友叫到我家，当时把我俩吓坏了。到最后才知道是我的小P没电了，怪不得开不了机，郁闷……

石家庄 陈国栋

马修：呃，我好像也有过类似的事情，不过我是无意间拨动了锁定按键，结果什么按键都不起作用了……

苍穹：虽然被吓得不轻，不过以后应该就不会因为这种事情慌张了，你和朋友的经验值上升了。



只言片语 138辑的《掌机王SP》让熟识的老板给我留了一周，之后才看到，泪流满面！（石家庄 刘梁）

除了“梦想之旅”活动，对今年TGS有什么期待？

3DS版《动物之森》。

上海 潘驰晨

除了希望看到一些3DS的专用游戏外，就期待索尼是否会车PSP2或PSP-4000了。

上海 凌晨

没什么……就我这RP，抽不到我的。

沈阳 Sora

希望有些令人意外的新作登场。

广州 Socks

PSP2或PSP Phone，看不到将会很失望。

吴川 林茂

希望有PSP-4000的图片，继续等待《口袋妖怪 黑·白》，盼望3DS……

太原 丐帮帮主

希望在本次展会上能看到更多有中文版的游戏。

杭州 DeepThroat

希望有更多的NDS大作。

兰州 爱与恨

再给索尼一个机会……

太原 晖


马修：看来，大家对于此次TGS更多的来自于新主机的关注，尤其是索尼，让大伙很担心……

最想看哪些新作的特快或攻略

《口袋妖怪 黑·白》！

南京 周峰

《幻想传说 换装迷宫X》和《MHP3》。

广西 梁宇锋

《WWE》有关的汉化游戏。

天津 婴灵

期待《零之轨迹》的。

上海 郑一帆

希望有《怪物猎人 携带版 3rd》的攻略。

上海 Superboy

期待《战神 斯巴达幽灵》。

上海 钱伟

《MHP3》、《口袋妖怪 黑·白》、《剑、魔法与学园物》。

沈阳 泉吉奈

《啪嗒嘭3》、《MHP3》。

汕头 M-h?

《黄金太阳 黑暗黎明》！

舟山 风

要《寄生前夜》的攻略。

玉林 陈松


马修：这其实是每辑调查表都有的调查，本辑之所以选择刊登，也是看看大家的认可，事实上，《口袋妖怪 黑·白》和《怪物猎人 携带版3rd》仍然是得票最多且不相上下的两个。

你一言 我一语

我、我居然在上市帖和伊娃姐说话了！激动得不得了啊，然后口胡和天然属性都暴露了，反正就是对不起了……

广州 PM330

伊娃：不仅是我，以后你还会有机会和其他小编都说上话的！比如活动频繁的阿鲁、只出现在认真帖的胧月还有想低调却无奈高调的苍穹。

最近这边搞了一个动漫活动，里面竟然有……《加勒比海盗》和《阿凡达》也算动漫么？

昆明 御坂美琴

马修：业余活动么，正常的。深圳会展中心的玩具展我还看到有山寨PSP展出呢。

热死了……小编小心！

永康 杨剑


白菜：永康是在浙江吧。其实深圳夏天最热的时候不算很热，但热的时间特别长……

一份回函表，能不能中奖的同时上掌门人、交流空间和别的栏目吗？

哈尔滨 飞得更高

马修：理论上小编们并不会刻意避讳，不过实际上同时出现的概率还是比较低的。

在暑假前曾为自己制定了一个计划，不想到了暑假就开始懒散了……

温岭 徐伟刚

马修：这就是传说中的“计划没有变化快”么？

全班就我一个拿PSP的玩家，很孤独，有时还有人与我争论说PSP是三星、飞利浦的产品……

沈阳 达达

马修：玩自己的游戏，让他们争去吧。

看到编辑部发饮料，我决定等工作了一定去《SP》发展，绝不向某人学毁公司的机器。

常州 陈翊


马修：加油吧，顺便期待等陈同学这批编辑来时每天的饮料名额能增加到两瓶。

让我中奖，就祝所有小编被老板加工资；不能中奖，就祝小编工作顺利吧。

鞍山 邹玉涵


乌冬：这胸襟……祝你中奖。

虽然就要一个人去外地求学，但我不孤单，有小P、小N，有《掌机王SP》还有《UCG》！

西安 Lac


马修：其实上新学校，有很大可能遇到同样玩游戏的朋友哦。

又失恋了，天涯何处无芳草，唉。

清镇 沙比吉拉比


马修：别急……先打打游戏……

只言片语 《人鱼绝恋》看起来很萌啊。（北京 天艾）





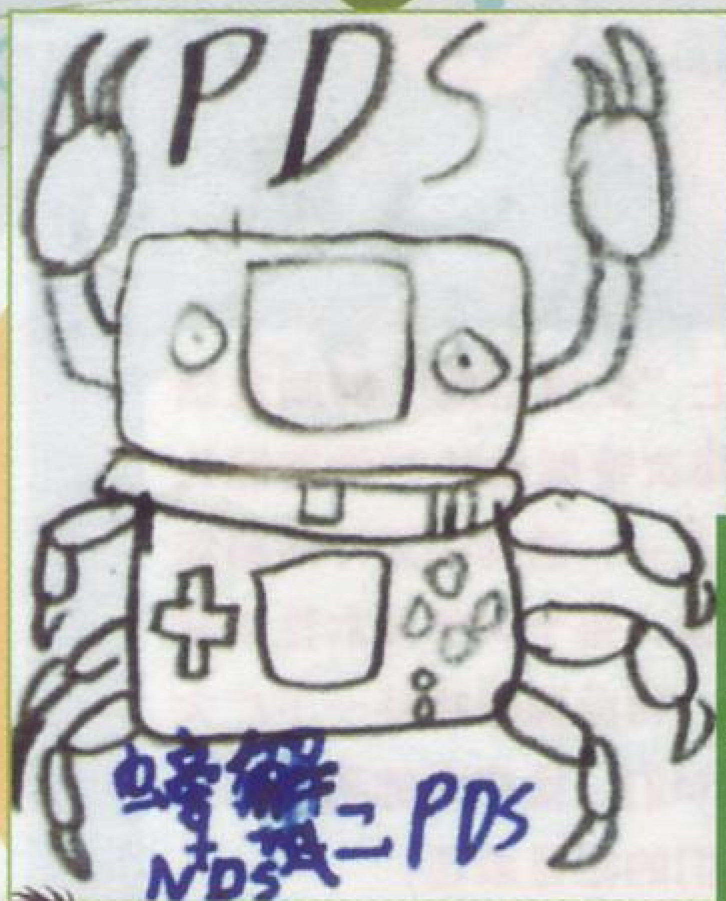
厦门 泪人

马修： 熊猫超人的马修版，不过我联想到的是《超人总动员》。



天津 李瞳

马修： 很有本人小时候看的一些连环画的风格啊，难道李瞳同学也看过？



乌鲁木齐 ACG



苍穹： 这个螃蟹DS如果插个耳机线其实会更像蝎子。



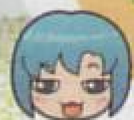
沈阳 唐志成



乌冬： 有点像白菜的《怪物猎人广播剧》风格啊。



株洲 关家大刀



马修： 在PSP玩《马里奥》只要拷个模拟器就成，不过两家以后联合出机器……基本没可能的说。

推　荐

3DS的马赛克一点都没有，视频上裸眼3D看不出多少，但终究不会错，而且PSP上能玩的3DS基本都有，感动……钱，无奈……但不管如何，卖老婆卖孩子都要买3DS。阿鲁，我承认我宅，那么给我推荐点宅动画，我这人只要不是“很黄很暴力”就可以，“有点黄有点暴力”的也行……

乌鲁木齐 无为



马修：《机车风暴》、《战神》、《GT赛车》不会有3DS版，嘿嘿。



白菜： 马修明明有任饭倾向的，嗯，这次应该属于抬杠。



阿鲁： 去看《元气三姐妹》吧，那可是月姐姐强烈推荐的；去看《轻音少女》吧，那可是乌冬强烈推荐的；去看《黑岩射手》吧，那可是酷洛洛强烈推荐的；去看《学园默示录》吧，那可是白菜强烈推荐的；去睡觉吧，这是我强烈推荐的。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～133、140、141辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、14～19、29～33辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴・终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌・桌游》第4、6辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱　《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931−4867606，Email：pgking@263.net。

通告

136辑“玩家点评”《伊苏7》作者sywpurple，看到消息后请速用Email与我们联系，提供您的姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

只言片语 祝《掌机王SP》越办越好，多送汉化游戏。（淮南 方运文）

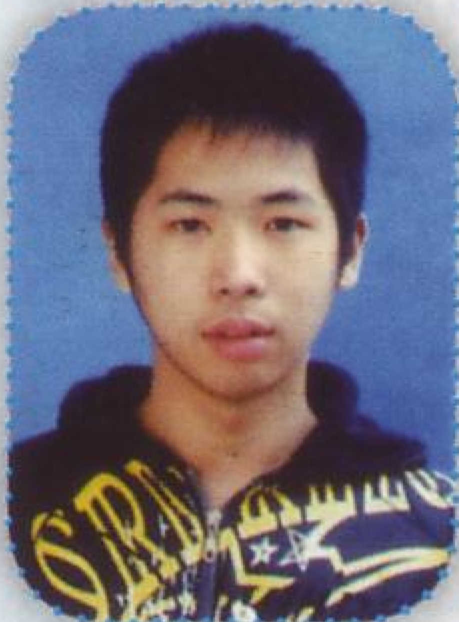
交流空间

想秀你就来！

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上“交流空间”的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上√，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划√，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

高辰凯　昵称：Melody



性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》
地址：浙江省湖州市吴兴区碧浪湖小区碧潮苑236幢3单元305室
邮编：313000
想说的话：通过《掌机王SP》这个平台，获得更多的奖品和认识更多的人。

高宏飞　昵称：小飞崽

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》、《噬神者》
地址：广东省广州市番禺区大石街丽水湾丽涛居2楼202室
邮编：511430
想说的话：白菜，告诉我你的QQ号吧！

戴天华　昵称：飞

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《火纹》
地址：辽宁省葫芦岛市连山区馨园小区6号楼6单元101室
邮编：125001
想说的话：马修，我期待着你的明信片。

苏欣月　昵称：寂·晓

性别：女　年龄：16
拥有掌机：iDSL、PSP go
喜欢的游戏：《太鼓之达人》、《FF》
地址：云南省昆明市盘龙区环城东路132号2幢701
邮编：650041
想说的话：Game is life!

石惠萍　昵称：苹果

性别：女　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《七日死》、《心跳回忆 女生版》
地址：湖南省怀化市鹤城区财校
邮编：418000
想说的话：我玩了三次《心跳》，却一次也没追到，杯具啊！

章昊宇　昵称：小宇

性别：男　年龄：17
拥有掌机：尚无
喜欢的游戏：《MHP》
地址：安徽省合肥市瑶海区铜陵路隆庭佳苑3栋302室
邮编：230011
想说的话：我想中奖。

只言片语 不知道3DS的触摸3D《无双》玩起来会是啥样。（锦州 杜浩闻）

孙崇航 昵称：三井寿

性别：男 年龄：24
拥有掌机：PSP、NDSi、GBA
喜欢的游戏：《龙珠》、《传说》
地址：辽宁省沈阳市铁西新区张士经济技术开发区昆明湖街27号建设银行
邮编：110141
Email：sunchengyy@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

梁卫钊 昵称：钊哥

性别：男 年龄：20
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场物语》、《GTA》
地址：广东省开平市长沙区梁金山管区农秤所第二幢302房
邮编：529300
想说的话：哈哈哈！大家还记得我吗？

寇冠一 昵称：十九狐

性别：男 年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《深爱》、《世界树迷宫》
地址：陕西省西安市未央区凤城三路200号5号楼5202
邮编：710021
想说的话：我太感谢135辑随盘附赠的《深爱》汉化版了，一直没下到。

张戈 昵称：毛豆

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、NDS、NDSi LL
喜欢的游戏：《火纹》、《牧场》、《超级大战争》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区辽宁实验中学（高中）12届7班
邮编：110031
Email：yyyyy88490@163.com
想说的话：为掌机两肋插刀，为《掌机王SP》插掌机的刀！

陈涛 昵称：Kero

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《FF》、《王国之心》、《魔法工场3》
地址：江苏省常州市城北区河海二村11幢乙单元201室
邮编：213022
想说的话：从PSP到iDSL，80%的大作都已经玩过，两机各有各的特色，大作快来吧！

宋文 昵称：Song

性别：男 年龄：16
拥有掌机：iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《洛克人》
地址：北京市丰台区怡海花园恒丰园10号楼706
邮编：100070
Email：swbox@yahoo.cn
想说的话：我不宅，我只是很腼腆不愿出门而已。

温昊翔 昵称：肠仔

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《勇者别嚣张》
地址：广东省广州市增城区华侨中学二（6）班
邮编：511300
想说的话：永远陪伴着《掌机王SP》，也希望《掌机王SP》永远陪伴我，风雨不改！

刘帅 昵称：魔王

性别：男 年龄：14
拥有掌机：NDSi
喜欢的游戏：《雷电十一人》、《口袋》、《DQ》
地址：北京市朝阳区花家地西里302号楼6单元403室
邮编：100102
想说的话：这次终于看见“我愿意在交流空间中公开我的信息”旁的勾选框了。

颜培伟 昵称：太史子义

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi LL
喜欢的游戏：《机战》、《初音》、《雷电十一人》、《狼与香辛料》
地址：辽宁省大连市沙河口区枫林绿洲12号楼3单元5-1
邮编：116033
Email：awdrg@discu2.org
想说的话：为梦想，努力再努力。

高官爵 昵称：帅帅68

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSL、GBA
喜欢的游戏：《无双》、《魔界战记》
地址：浙江省杭州市萧山区新塘街481号雅云花园1幢302室
邮编：310000
想说的话：《掌机王SP》好看，精彩。

只言片语 如果再给我一次机会，我希望是……耳机！（上海 黄彬）

FAQ电台

暑假过得差不多了，同学们又要进入紧张的学习，各位是时候拿回书本复习一下了，不然上新课很容易把以前学过的东西忘得一干二净。不过自己也不好意思对大家说教，学生时期的酷洛洛每逢开学进教室，第一件事就是抄同学的暑期作业，因为搞不完的话就得被老师抓去办公室“FAQ”了……

栏目主持：酷洛洛



有不少玩家来信问下一代PSP到底是怎么样，有什么新消息，诚然小编们也不是游戏开发商，消息还不至于灵通到那地步，不过随着TGS渐渐接近，这两周相关的小道消息也越来越多，谁也不知道哪个是真哪个是假，在这里就来给大家归纳一下吧。

最近国外有传下一代PSP的设计方案，体积将与现在的PSP-3000差不多，并且加入了触控操作。更在日前召开的德国科隆游戏展商向第一方游戏开发商展示了这款尚在设计中的新一代PSP，并表示将于不久的TGS上公布。

另外某科技网站也放出Sony有关PlayStation品牌手机的小道消息，根据其描述PlayStation手机其外型介乎于三星Captivate手机和PSP go之间的，侧滑键盘被游戏控制器所代替，这与PSP go的设计相当接近。屏幕会在3.7～4.1之间WVGA级触摸式显示屏，画面分辨率会比现在的PSP高一点。在吸取PSP go的教训后，届时肯定会设计出优于PSP go的按键排布。CPU方面将采用主频1GHz的SnapDragon处理器，这也是当今Android手机平台的领航芯片。相片拍摄方面这台PlayStation可能会搭载500万像素级的摄像头，虽然目前还不能确定。



PSP-2000的翻新机一定不好吗？我有入手之意！

中山 何梓超



从主机使用感受上，酷洛洛可能最喜欢的就是2000，而且非V3机型可以直接刷机，基本上是毫无变砖的风险。不过之所以不推荐翻新机，主要还是因为翻新前的主机来源，这与PSP是哪款机型并无关系。如果是别人卖掉的二手机还好说，因为这些机体本来就是完好的，只要更换一下导电胶、外壳基本就没什么大问题。但如果来源是损坏机、甚至是通过PSP各种废弃散件重新组装成的PSP，你还敢要么？



有什么模拟器能用PSP联机游戏？

杭州 周围



其实还蛮多的，例如：可以玩街机《三国战记》的FBA模拟器；NEOGEO平台模拟器MVSPSP；CPS1、CPS2模拟器均可联机，就连GBA模拟器gpSP kai也有可联机版本。



最新PSP的国人自制系统如何？5.50GEN-D3有必要升吗？

杭州 武旭辰



这位读者指的是普罗米修斯固件吧，酷洛洛自己就在用。不过从目前最新破解游戏的兼容性来说，和5.50GEN-D3还是差不多的，

只言片语 PSP加油！沉默不代表沉没，我相信你一定前途光明。（容县 与风）

虽然如今可以破解新加密游戏的普罗米修斯模块0.6也是出自此作者之手，但据说因为导入系统模块的资料丢失，要制作出兼容最新破解游戏的普罗米修斯固件还需要一段时间，因此使用5.50GEN-D3的玩家可以再等待一下。



长时间不玩《深爱》，女主角对自己的好感会减少吗？

清远 洪博



会的。毕竟是自己的“女友”，平时还是得多去见面哦。



《尤歌朵拉同盟》里怎么给角色换装备？

辽宁大连 张笑语



《尤歌朵拉同盟》和续作《炽焰同盟》里都不能直接更换装备，惟有等角色身上的道具损耗掉，或是被敌方的“道具破坏”效果命中，才能装上新的道具。



能不能放出《太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战》全隐藏歌曲取得方法？

邮件 沉醉口袋世界



全隐藏曲目出现方法如下表。

曲名	解锁条件
ラブリーX	第一章BOSS战胜利
百鬼夜行	第二章BOSS战胜利
バブリィ☆クイーン	第三章BOSS战胜利
天妖ノ舞	第四章BOSS战胜利
mint tears	第五章BOSS战胜利
KAGYUKIYO	第六章BOSS战胜利
常暗の森	第七章BOSS战胜利
大多罗捌伍伍壹	最终章第一个BOSS战胜利
地狱の大王	最终章第二个BOSS战胜利
フニクリ・フニクラ	获得50个王冠（不分金银）
シンフォニック ワルキューレ	一共获得5000个“良”评价
战え！T3防卫队～GDI mix～	游玩本作5天后自动获得
クープランの墓	演奏歌曲累计100次
はたラク2000	游戏总积分达到99999



在《心金·灵银》中，笨笨鱼要怎样才能进化成美丽龙？

江苏常熟 严杰



笨笨鱼进化成美丽龙得美丽度达到170以上时升级，不过由于在《心金·灵银》中无法制作松饼，只能通过去黄金市地下的美容屋美容或去真新镇小茂家让其姐姐理毛的方法来提升美丽度。两种方法每天都只能做一次，美容屋除星期一外的时间开放，不分时段；让小茂姐姐理毛每天都可以做，但只限定每天下午3：00～3：59这段时间。



《伊苏7》有个找小猪的任务，为什么在炎之神殿那头猪怎么也找不到呢？

辽宁 张其弘



炎之神殿那头猪在第一次进入神殿和火食鸟ストルブラム战斗过的地方，具体位置在进入神殿后在右边的平台拉动摇杆来到下方。然后继续往前走你就能看到小猪了，如果还不清楚，看看下面的图片你就明白了。





NDS版《电车GO》的旧款车辆不大好控制啊，不过我也算把那些已有的路线都通过了，可还是有几条路线没出来，其他路线我都通过了……还有31系电车的密码我输入了，可还是没有出来，怎么回事？

广西 电车でGO!



没打出来新路线是评价低，把没有开启的路线之前的线路重新打一遍吧，尤其把握好不要超速、进站的时间以及停车位的距离。至于31系电车，除了输入密码还需要达到10级才行，现在应该是你的驾驶员等级还没达到10级。



如何获得《最后的战士》中的最强装备？

大连 赵浩宁



各种最强武器获得条件如下表。

类型	条件
片手剑	完成“讨伐修练【高位2】”
短剑	新七骑士就任后，向训练所的レン挑战并获胜。
铳	进サルバトーレ离宫，把“金色の模样が入った青い受け皿”放到台座上，在宝物库的“高价そうな箱”中获得。
盾	新七骑士就任后，前往上区与商店主对话，完成他的任务后可以购买。
笼手	通关后到斗技场接受MRT的挑战，战胜他。
防具	新七骑士就任后，在前往离宫之前到城中的大桥上和ポッド等人对话获得。



我再次承认我很废，《热血足球》里，我就卡在一开始的上屏踢足球、下屏讲解操作那里了，如何进入游戏？

天津 杨子轩



这个……难道你的NDS没有Start键？按一下就可以进入了。

小编寄语

阿鲁



■自从搬到离公司只有一条马路距离的新家后，我突然发现能吃饭的地方至少少了一半，现在整天都只有在XX、XX还有XXX吃饭，长此以往必定得吃死在这条街上啊，看来我得多鼓动部门的同事到比较远的地方去用餐了！

■上辑《掌机王SP》截稿后，一部分编辑聚集在伊娃家包饺子吃，本人也再一次亲手包出了阔别了十多年的饺子，要知道咱第一次包饺子时才六岁，当时只是为了捣乱才包饺子，最后还可耻地一煮就散了，如今终于一雪前耻，包出了煮不散的饺子。此时此刻不禁仰天长啸："哥终于会包饺子了！"

伊娃



■如今上不了厅堂的媳妇可以通过化妆来易容，而入厨房一定得有实力才行。平生第一次一个人挑大梁做饭招呼客人（各小编），才体会到这20多年老妈的不易，幸好有阿鲁带来的卤菜、胧月带来的寿司、乌冬带来的饮品、咕噜带来的烤鸡翅和凉粉……这顿盛宴才算成功，也让我的人生又向前迈进了一步，现在的我真的好幸福！

■一直负责着《掌机王SP》上市信息的发布，自从"混迹"掌机王SP帖吧后，大家的支持让我和所有小编都非常感动，如此亲密的接触请让我们继续坚持，而这份幸福也让我们永远保持下去吧！你们都很棒！

苍穹



◎近期阅读：《七武士》，本书与黑泽明的知名电影无关，讲述的是七位日本武士的故事。赤军先生所撰写的日本战国方面的书籍个人也读过不少，买这本书主要是为了看一个人——楠木正成。从MD游戏《太平记》开始认识了这位"恶党"，他往往能以寡敌众、出奇制胜，其战略思想倒也颇有些"存地失人，人地皆失；存人失地，人地皆存"的味道。

◎新赛季的欧洲联赛即将拉开战幕，个人最关注的自然还是身披红魔7号战袍的Owen。

◎提笔后才发觉自己的字迹已退化到如此地步，还请收到明信片的读者们海涵。

乌冬



◆和阿鲁这些月光族混得多，不知道几时从他们那沾染上了每个周末都要上餐馆大鱼大肉的"恶习"，想想这样下去可不是办法，就算钱包受得了，血脂也受不了。于是上个周末终于找了个借口推脱掉，可想不到的是那天正好一个好久没见的朋友过来，结果还是逃不了上馆子……

◆一大学时代同学下月结婚，特地在此恭喜一下。电话中顺便向其打听了其他同学的情况，才知道原来同期的已有过半成家，而且很多连孩子都有了，再回过头来看看自己……唉，也难怪父母嚷着要让自己相亲了，不过这些事急也急不来，还是顺其自然吧。

◆向舟曲泥石流罹难者致以深切哀悼。

马修



◆抗日战争胜利65周年的纪念日那天，又经历了一次全国哀悼……悼念下遇难的同胞们。

◆早上莫名其妙地想起了我父亲以前所在的地方企业，虽然厂里职工都只拿二三百元的工资，但因为上缴利税多，厂长还是成为了名噪一时的明星企业家。

◆不久前看了《敢死队》，里面有不少向经典老动作片致敬的地方。而且这种风格完全不用担心结果，安心享受过程就行——是部动作和吐嘈都很牛的动作大片。

◆2010年本人的生活中，也发生了类似西班牙对德国的那场比赛的事情，不过我不是德国也不是西班牙，而是被那个踢来踢去的球。

酷洛洛



☆发现编辑部附近已经没有什么可以去的饭馆小店了，以前的烧味店、兰州拉面、饺子馆全部关门大吉，剩下都是些又贵又不见得好吃的馆子，要觅食不得不走去大老远的学校旁边，难道真要回家三餐"DIY"……

☆从广州访问志仓千代丸回来，收获还算不错。签售会中志仓社长和井上奈奈在T恤上签了名，另外帮人带去的X360《斯坦斯之门》豪华版也给志仓社长签上了，尽管不是自己的也颇有成就感，最后还从5pb的藤本先生手上得到《11只眼》和《斯坦斯之门》的样品CD。搞得自己也想玩一下《斯坦斯之门》了，不过回想一下，我的X360貌似已经三红了，快出PSP版吧……



胧月

★当见到本人在玩《初音2》EX难度时，切记保持两米以上距离，否则会有可能被地图炮误伤。因他人的目光注视而导致连到500COMBO的时候断掉，会让我变身为一种名叫“中二”的狂暴生物。

★在朋友的帮助下成功买到今年最关注的CD《Colorful Flower》。碟尚未寄到国内，先在NICO上试听了歌手本人上传的两首样本曲，素质之高更在预想之上。のりP、Dios シグナル、doriko、minato等人组成的谱曲阵容是任何一个Vocaloid饭都不应错过的。

★期待Atlus的高清新作《凯瑟琳》。定义为A·AVG的本作不知是否有成长要素，如果想单靠剧情取胜，对当前的制作小组来说还是颇有难度的。



米格

◆最近一边是《唐山大地震》电影，一边是泥石流造成重大损失和伤亡，连东北都发起了洪水，整个8月都是让人悲伤的事情，希望进入9月后能好转过来。

■偶然在网上看到了一段创意广告的视频，其中某汽车音响的广告实在让人印象深刻，用音响的震动来煽动车上两个小玩偶摆出各种猥琐的姿势……真佩服这群广告策划人那一肚子的坏水啊！

●最近暑期的几场“天下聚会”都陆续宣告结束，看到玩家们兴奋地发来的照片和报道，米格心里也是说不完的开心，再次感谢雷吉、风の影、阿尔、普渡、阿C，没有你们对聚会的热情，不可能有这些给玩家带来欢乐的“天下聚会”。



Juxi （美编）

◆去看几年不见的同学，被死拉去KTV，没办法只好当个陪衬。听她说是因为同事经常没事跑去唱K，她这个五音不全的人为避免有一天出丑，所以经常一个人躲起来练习。不过我要说，在旁边听她唱真的是非人的折磨，简直想死的心都有了。

◆上星期逢小梁先生刚过七岁生日，老姐放大假把他带了过来。难得来一趟，就把他接回家住了两天。小孩子爱玩，周末一家子就被他逼着陪下棋、打游戏了。带去吃KFC，才终于安静下来。也不知道他打哪儿来的好奇心，一个劲儿问我什么时候结婚，我也反问他，他马上给我来句“不结喽，都跟女朋友分手了”，一副非常惋惜的样子，逗得我没形象地喷了满桌的可乐。



白菜

□最近在朋友的教导下初学《三国杀》，感觉这个卡牌游戏简单易懂，而又玩得热闹。试过6人一起玩实体卡，近距离欣赏了各种影帝。曹丕和小乔真够逆天的。顺便一说，白菜操控的马超判定成功率高达80%以上，号称判定帝。

□写寄语的时候刚好看完第20话的《轻音少女》，第20话用了整整一话的时间来描述最后的学院祭演唱会，给唯她们三年的学校生活交上一分完美的答卷。白菜看了以后有一种被治愈的感觉。但是，她们的故事还没有完结，期待下周！

□广州的《铁拳》全国邀请赛又要开始了。作为一个《铁拳》爱好者，比较关注这次盛会。去年的冠军队伍南京队这次不会参赛，且看今年又是哪队能拔得头筹。希望所有选手都能打出精彩。



咕噜 （美编）

◆周末高温酷热，在家无聊得居然把上半年各大影院热播的电影基本都看完了，算一下，嘿嘿！还省下了不少电影票钱。感叹一下网络真是如此之强大！

◆观《唐山大地震》有感：没有悬念地流下眼泪，心里很沉重。主人公面临地震中失去丈夫的悲痛，转头又要面对是救儿子还是救女儿的残酷的生死抉择。不管怎么选择都注定了这个母亲一生的悲剧。

◆人生中就是有一些的取舍让你不知所措，不选不行，不舍不行，不得不选，明知道选了也会悔恨一生内疚一生却又别无选择。同行的好友说，要是碰到这样的选择，她一头撞死算了。可是，又真的可以那样么？如果换成你我，又将怎样呢？



澄香 （美编）

☆绝大多数的女性喜欢看恐怖片，但有部分应该是像我这样想看不敢看的，为啥，因为看完恐怖片的后果很严重。最近终于禁不住诱惑看了部恐怖片，片中某个场景和办公室楼下车库简直一模一样……

☆鉴于上次体检发现眼睛视力急剧下降，左眼已降至0.6，最近花在看电影的时间很少，加上工作比较忙已经没有什么空余时间看电影了，但经常会有朋友要我推荐部电影看看，我一说《人在囧途》，大家的答复基本上都是看过了，看来这部电影是最近很热门啊，另外推荐给三个朋友看的《爱子》，三个人都跟我说看哭了，加上我，是四个。



紫血漪 （美编）

◎事件：多年来第一回买票去漫展，25大洋一张门票（这物价涨的），全场都是卖《海贼王》各角色的帽子、《Bleach》的武器……逛了一圈就和朋友们一起出去吃饭了。

◎花絮：一个刚认识的朋友强力推荐去仙X林吃饭，说又快又好吃。结果我们等了近一个小时，饿得快不行了，我点的牛扒饭终于来了，夹起牛扒一口咬下去：叉烧味、叉烧味……（这不是幻觉！）我好奇怎么好端端的牛扒竟然是叉烧的味道，难道这就是传说中的“牛叉”么？

◎电影：《铁拳》真人版电影，男主角蛮帅，女主角很漂亮……

掌机王自由谈



现在的游戏可以说是非常丰富，就拿音乐类游戏来说，上个月大家的热门话题还是《太鼓之达人》，现在就是《初音2》了。不过好游戏是不会过时的，什么时候都有一群执着的玩家在挑战着它们。本辑的第一篇"自由谈"，便是《我的〈太鼓〉之路》。"自由谈"的形式多变而丰富，大家也来投稿参与进来吧！

栏目主持：马僮

我的《太鼓》之路

文 战国三弦



接触太鼓差不多一年了，因为是NDS玩家，所以刚接触的是《触控音乐祭》，当初只是因为音乐游戏的关系试着玩玩，没想到一发不可收拾……玩到现在依旧迷恋，真是感叹。NDS上的"《太鼓之达人》系列"出到了第3作，我也借机写一下我的太鼓之路和广大的"太鼓党"以及音乐游戏玩家分享下。

记得第一次玩，进入游戏后最先吸引我的是可爱的和田咚。我从"简单"难度玩起，第一首歌是《樱桃》——那感觉到现在还是记忆犹新，阳光的歌曲，有节奏感的谱面，还有和田咚和他的朋友们为我打气，顺利通过！之后一曲一曲地打，收到了面具小僧、灯笼鳗鱼、咚子等的来信以及礼物，真的是开心得不得了。后来改玩普通难度，一路"过关斩将"，又通过了不少曲子，我想：既然普通都能过了，那么困难应该也没问题吧？于是抱着这样的心态，我挑了"困难"难度里的《Together》来打，结果我被吓到了……音符完全按不中，很多连看都看不清楚，结果自然是挑战失败。

这次失败让我很低迷。后来翻翻信箱，看着大家对我的鼓励，以及老爷爷对我说的"'困难'上面还有'鬼神'"，我便重玩普通难度，把所有的歌曲都打到全连后，才转战困难难度！第一首便是我当初打的《Together》，虽然还是失败了，可是成绩已经比上一次好了许多。由于我很容易在"咚咚咚"的地方断掉，所以一直研究这段的打法，最后终于顺利地打过《Together》，感动……在那之后，我又把"困难"难度里的大部分曲子打通，"鬼神"难度出现了！

第一次打"鬼神"难度真的很吃惊，"这真的是人打的吗？"当初我是这么想

的。但随着灯笼鳗鱼的挑战书一次一次地寄来，我一次一次地完成，终于也多少有了点打“鬼神”的能力。1星、2星、3星……随着所打的星数一次一次的增加，我也越来越感到自豪。

一天晚上，我把NDS借给弟弟妹妹玩，因为他们不懂游戏机对我多重要，玩着玩着把NDS摔到了地上，我仔细检查NDS，很庆幸发现没问题。可是当我玩《太鼓》的时候却一直打不着“蓝”……原来是L键失灵！我问很多人该如何处理，大家说都说要换个新的L键，我怕自己拆了装不上；而请电玩店的人修则动辄30元，实在是花不起。最后只能放弃修理，改玩“操作模式2”。一开始真的很不适应，毕竟要两个手指控制四个键，后来还由于不适应导致水平下降，只能打“鬼神”难度一些稍微简单的歌曲。某日在网上看到《太鼓》还有第2作，便弄来玩，顺便熟悉一下操作模式2和新歌。



我个人对NDS版第二作《太鼓》没什么感觉，因为只喜欢《百花缭乱》和《偶像大师》的两曲。我对《百花缭乱》很有兴趣，觉得它和第一作的《黑船来航》的曲风很相象，星数一样是9，还有开始的连打。查资料后才发觉原来是同一个系列的曲子，这个系列叫“《画龙》系列”，开始不打连打的话是普通谱面，打一下是玄人谱面，打两下以上是达人谱面——玩了这么久太鼓的我才知道原来有种叫连打谱面分歧的东西。经过两代NDS版的训练，我渐渐可以打9～10星的曲子了，真高兴。

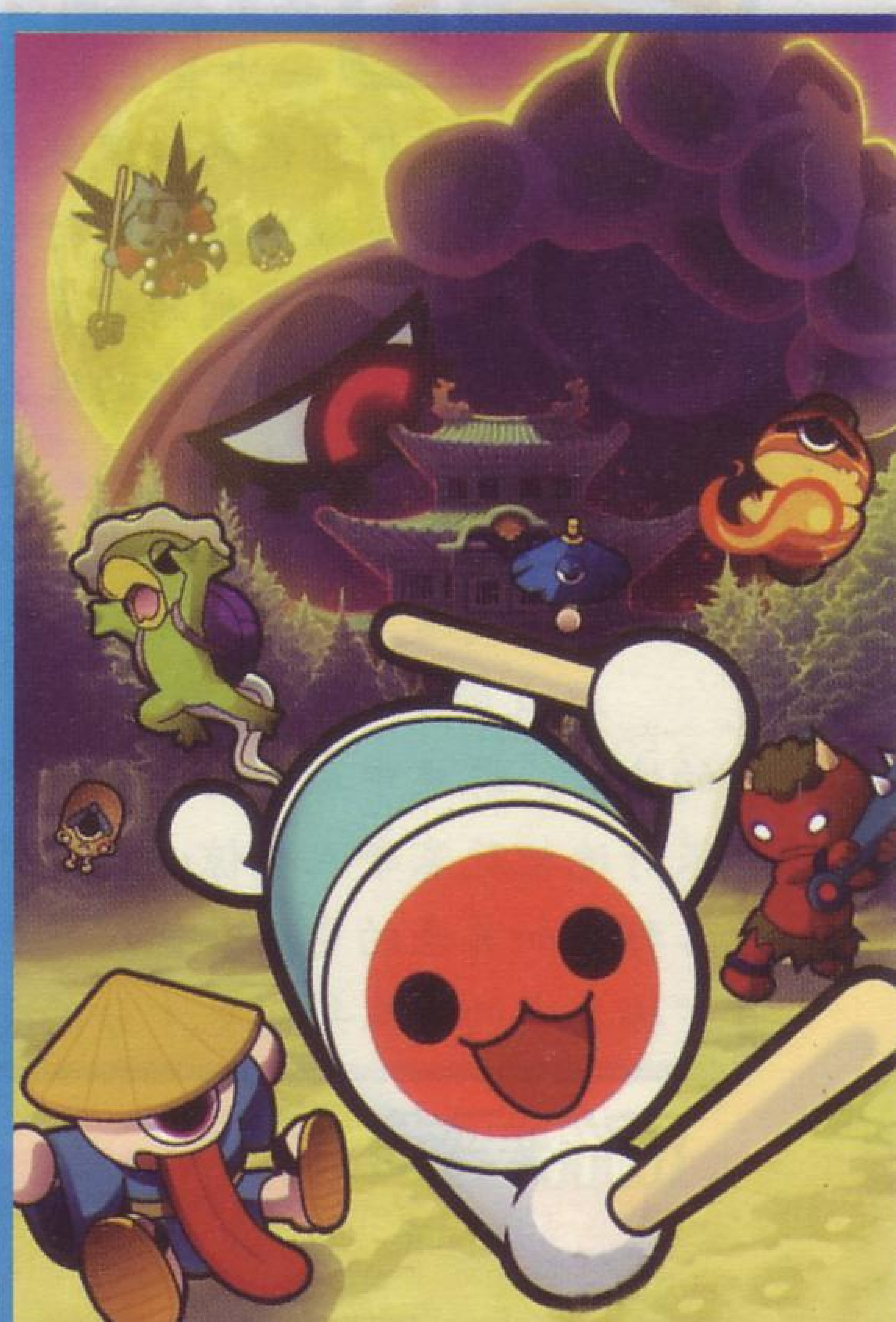
接下来我便在附近的街机厅寻找《太鼓之达人》了，听说街机版《太鼓》有很多NDS上没有的好歌，所以我很想试试。谁知找了那么多的机厅，竟然连一台《太鼓》都没有，不免有些扫兴。

后来我无意中在百度贴吧的“太鼓达人”吧找到了一个同城的“太鼓党”，之后我们通过各种渠道，终于联系到本地的街机厅，提出了让他们引进《太鼓》街机的建议，街机厅欣然接受，而我们也终于在2010年春节玩上了街机版《太鼓》。现在，喜欢《太鼓》的同城玩家越来越多了，这要多亏那个贴吧的同城玩家的热心宣传，之后同城的“太鼓党”便一直交流、玩《太鼓》，很是开心。对了，操作模式2对玩街机版的太鼓也很有帮助呢，街机版的太鼓是双手拿棒，操作模式2则是两个拇指。

2010年7月1日，NDS上的第3作《太鼓之达人》发售了，本地的两个同好玩家因为本作而买了NDS，有人联机好感动……第三作有好听的新歌，还有系列首次加入的RPG模式，让大家玩得都很开心。

从初级到达人、从达人到大达人，再从大达人到太鼓神……从8星的《风云！鼓棒老师》、9星的《野蜂飞舞》、10星的《幻想即兴曲》……我的鼓技日渐提高，越来越多的曲子都能打了。至于最难的“《2000》系列”，一直以来可望不可及的《天竺2000》也已打通，现在转战《Ekiben2000》和《打工2000》。

第三代的《百鬼夜行》是最感动我、也是我现在最喜欢的曲子，如今正努力地练全连；《天妖ノ舞》也相当赞，《メルト》、《お果子刑事の歌》、《サイコー・エブリデイ！》……各种曲子令我沉醉在《太鼓》的世界里，欢快的气氛、浓厚的日本气息、强烈的节奏感，这就是《太鼓》的魅力！《太鼓》将陪伴我继续走下去！



大家一起来玩《太鼓》吧，咚！



玩家点评





NDS 魔法门 英雄交锋

◆厂商：Ubi soft◆类型：RPG

评论人 杨翊 评分 8

本作给我留下最深刻印象就是“杂”。乍看之下，本作与其他RPG并没太大差别，实际上却是一部把RPG、SLG和PUZ这三大类游戏的诸多要素混在一起的杂合游戏。虽说这些要素很难成为一个整体，但本作中这些要素却实现了无缝拼接，并无任何不自然的地方。

本作的主体部分——Campaign模式（RPG部分）的表现可谓是“中规中矩”，既没有太出彩的地方，也没有太严重的败笔。五位主人公的故事看似毫无交集，实际上都是围绕着一条主线进行，这样的安排不可谓不巧妙，为该部分增色不少。



本作的战斗非常耗脑力和精力，在Campaign模式前期列阵并非难事，但是到了后期——尤其是玩家们获得了威力与占地面积成正比的精英单位和冠军单位后……人多地少加上少得可怜的行动次数，使得玩家在进行下一步行动前需要进行缜密的思考，无形中增加了玩家的游戏时间。

虽说该作尚有游戏模式匮乏等令人不太满意的瑕疵，但从总体上看，这是一部表现不错的佳作。但愿“《魔法门》系列”能凭借本作重振起来。

PSP 绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声

◆厂商：Irem Software◆类型：A·AVG

评论人 文文 评分 8

作为正统续作，本作在系统上新增了ST槽。这一次最重要的是人们的心理，灾难中人们恐慌的心理被很好地融入到了游戏之中。灾难中时刻面对的死人、突如其来的余震、想象不到的突发事件一样样压在主角的身上，如此巨大的压力可想而知，这时候就需要给男主角减压。道具减压、坐在长椅上休息减压、甚至更人性化的听女主角的歌声减压。

游戏的剧情相当紧凑，没有任何拖沓的地方。游戏中各种动作演绎的十分逼真，很好地把玩家带入那惊心动魄的环境之中。各种突如其来的变故都让人精神紧张，适时穿插其中的逃生知识也十分的受用。本作的亮点就是把灾难环境中的人性演绎的淋漓尽致，人们的仇恨、爱心、恐惧、绝望等都被很好地表现了出来。而背景音乐烘托出的气氛，更加深了紧张刺激感。

游戏的流程并不长，让人觉得有些不过瘾。游戏的难度较低，一路玩下来感觉并没有多少危险的地方。存盘点过多也是变相的降低了游戏的难度——但不管怎么说本作都算是一部不容错过的佳作，值得您细细地品味。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390～410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

小编博客





交纵的名言

最先让我感受到“名言”的魅力，是收看电视转播的1993年狮城国际大专辩论会。当时还是小学生的我实际上也不是没听过名言，很多口号虽至今仍倒背如流，但从未被感动过。那些毕竟是学生在正式场合下的交际用语，属于应酬的一种。譬如一年级加入少先队，五年级的学长学姐给我们这些新丁佩戴红领巾时，意气风发的孩子们必然要讲几句名言，表一下决心。所以我一直认为，“温室的花朵”一词是在贬低中国学生，他们不缺乏混社会的心理（尽管是被迫的），少的只是经验。不仅现实生活中需要“混”，在虚构的影视作品中依然要“混”，可谓戏中戏。

那次的狮城论辩我只听得似懂非懂，单根据选手的表情、说话流利度以及最后裁判的投票来判断哪边说的比较有道理。想来那也是生平第一次听闻康德、黑格尔等名字，原来除了学校教室墙上贴的那两个大胡子欧洲人、两个小胡子前苏联人外，还有其他外国人的话能被引作至理名言的。这些名言充其量不过是个人观点，未经证实为定理，更不是万古不变的公理，但一经后辈引用，立刻就化作镇住另一个后辈的五指山。古今中外名言林林总总，不可能所有名人都出在同一个阵营，就算同一个阵营的俩人，还有可能为今天吃辣还是吃甜掐架，于是你总是能找出两条完全相悖的名言——就拿那届的决赛辩题讲，人性本善和人性本恶都能找到出处，这是孟子和荀子就争吵过了的；爱因斯坦和波尔一个说“上帝是不掷骰子的”，一个说“不用你告诉上帝该做什么”……诸如此类，只要你的资料足够多，便总能找出相悖的名言，于是许多嘴炮都是双方拿着枕头不痛不痒地丢来丢去，远未够“辩论”的级别，玩多了便会觉得无趣。

再来说一下“曲解”。如果说双方互掷名言是无趣，那么曲解名言简直称得上“残酷”。比如“存在即合理”，这句话被引用后加以曲解，便能为世间任何恶事辩护，黑格尔若泉下有知必定哭笑不得。贝克莱主教、王阳明、尼采等是屡遭国人批判的对象，这也是曲解的功劳。我不是说他们的话一定正确，可如果初中生都能一句话将其驳死，那未免太小看古人的智慧，皮匠师傅代替诸葛亮的日子真不远了。

还有一类名言，是“名人的言论”，出名的是人，不是言。好比拿破仑，牛人，以此类推，他说的话必定也牛。比尔盖茨说的话肯定错不了，富野由悠季自然是人生的指路明灯，顺带去打听打听汤姆克鲁斯小时候吃啥吧，长那么俊。啊，身高不要像他就行——偶像崇拜什么的，自己独自搞搞就好了。

最后套用一下《侏儒警语》：“小编博客未必传达我的思想，但可以从中不时窥见我思想变化的轨迹，仅此而已。较之一根草，或许一条藤蔓能伸出更多的分枝。”



栏目主持：白菜

火热秘技

因为工作上的调整，原本计划由白菜执笔的《传说》攻略被阿鲁一力承担。看着伪传说饭的阿鲁每天奋斗到深夜才回家，翌日眼圈通红地坚持工作，白菜不禁感触万千：玩喜欢的游戏又不用做攻略，真爽！（阿鲁：“爽个毛线啊！敢不敢帮我把隐藏要素收集了！”）

PSP 幻想传说 换装迷宫X 秘技

日版 テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX

特典密码

在《换装迷宫X》的主菜单中，可以选择输入特殊密码图案来获得服装、称号或道具。目前先将官方已经公布的部分放出。



内容	密码
万能包丁α	
Jの雕像(收集品)	
イエローカード(收集品)	
ブラウンカード(收集品)	
ピコピコナイフ	
スプーン	
ウィングドブーツ	
オロチ(换装)	
大魔术师(换装)	
アスベル(换装)	
ワンダーモモ(换装)	
克雷斯称号“マッハせいねん”	
敏特称号“きよきおとめ”	
库拉斯称号“しりにしかれマン”	
阿琪称号“ゆめみるおとめ”	
切斯塔称号“げきマッハやろう”	
铃称号“じきとうりょう”	
レモングミ×3	
パイングミ×3	
ミックスグミ×3、スペシャルグミ×3	
レッドセージ×2	
レッドラベンダー×2	
レッドベルベーヌ×2	
レッドカモミール×2	
レッドバジル×2	
スペシャルグミ×3	

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄 金手指

日版

ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄

GameID：VI2J 1C8D9537

1级就可以转职为上级职业

52049EE0 E350000A
22049EE0 00000001
D0000000 00000000

兵种变更中可以变更为所有兵种

5223540C E59F2044
0223640C E3A00001
0223C47C E3A00622
0223C484 E2800912
0223C6FC EA00000D
E223C738 00000018
E3580001 1358000B
13580036 13580038
0A000019 EA00000D
0223D310 05D41058
0223D668 E5D40058
0223DA28 E3A00001
D0000000 00000000
521D3CE4 E59F02A8
021D4CEC EA000022
D0000000 00000000

“みんなの样子”中时钟槽最大

52231E64 E5D00015
02232E64 E3A00004
D0000000 00000000
522463B0 E1A05000
022465D0 E3A00018
D0000000 00000000

武器使用后等级最大

521F4F60 E35000FF
221F4F60 00000000
D0000000 00000000

马尔斯以外角色也能利用输送队

521EAE08 EBF924EE
021EBE08 E3A00002
D0000000 00000000

马尔斯以外角色也能造访村落

521EBB18 E5910094
021ECB14 E3A00002
D0000000 00000000

马尔斯以外角色也能进行制压

521EABDC E3A00044
021EBBD8 E3A00002
D0000000 00000000

武器炼成菜单可以无数次选择

520710C0 E5911010
020710C0 E3C00A01
020710C4 E581000C
020710C8 E3A00001
020710CC E8BD8008
D0000000 00000000

武器炼成的改造范围提升到威力100、命中200、必杀100

5206D258 C3A00032
0206D5A0 E3A00064
0206D3FC E3A000C8
0206D258 E3A00064
D0000000 00000000

NDS 重装机兵3 金手指

日版

メタルマックス3

GameID：BM9J DEE09A9F

搭乘战车时也可以使用白兵战武器

52084250 43416800
1208425E 0000E001
D0000000 00000000

弹数不减

1208FA1E 000046C0

特技次数不减

1208F070 000046C0
1207C2B2 000046C0

道具不减

※按SELECT+←开启，SELECT+→关闭

94000130 FFDB0000
12075A9A 00002600
D0000000 00000000
94000130 FFEB0000
12075A9A 00001C16
D0000000 00000000

金属探测器的探测范围扩大

120DA826 000046C0
120DA8DC 000046C0

解除角色的装备限制

5204E0EC 2800D030
1207B9B2 000046C0
12073AD0 000046C0
12073BA8 000046C0
12073C7E 000046C0
12073D16 000046C0
12073FD0 000046C0
1204E0EC 000046C0
D0000000 00000000

按A键只进行对话

※对按键设定中设定为“话す/调べる”的按键也有效

52064AF4 E136D100
E20001A0 00000020
D0021C04 44862002
48054770 21018800
D1004208 20F04770
308C30F0 47704486
020001C0 0212919C
12064AF2 0000F79B
12064AF4 0000FB55
D0000000 00000000

艺术家的“制造”技能不需要素材

12051CD2 0000E014
12051EC2 0000E00A

艺术家的“改造”技能不需要スーパーレアメタル

12051206 0000E00B
12051356 0000E001

制造与改造都快速化

12051E78 00002264
12051E86 00002064
120512CE 00002164
120512DA 000046C0

获得经验值N倍

2倍

12000000 0000688A
12000002 00000040
12000004 00001810
12000006 0000F089
12000008 0000FAA1
92059548 0000688A
02089548 FD5AF776
D2000000 00000000

4倍

12000000 0000688A
12000002 00000080
12000004 00001810
12000006 0000F089
12000008 0000FAA1
92059548 0000688A
02089548 FD5AF776
D2000000 00000000

8倍

12000000 0000688A
12000002 000000C0
12000004 00001810
12000006 0000F089
12000008 0000FAA1
92059548 0000688A
02089548 FD5AF776
D2000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持：胧月

从8月底开始，玩家基本可以不用发愁游戏源了。且不说已经确定降临的《怪物猎人日记》、《皇牌空战X2》、《口袋妖怪 黑·白》和《大神传》等大作，9月中旬的TGS想必也会带来更多惊喜。3DS公布后，NDS的软件阵容显得有些疲软，尽管任天堂不参展，还是希望其他厂商能在下半年奉上更多NDS佳作，让NDS和PSP玩家都有机可打。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年8月					
31日	摇滚青春 营地之星	Camp Rock：The Final Jam	Disney	MUG	29.99美元
2010年9月					
2日	忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	PUZ	5754日元
9日	海贼王 巨人之战	ワンピース ギガントバトル	NBGI	ACT	5040日元
18日	口袋妖怪 黑	ポケットモンスター ブラック	Nintendo	RPG	4800日元
18日	口袋妖怪 白	ポケットモンスター ホワイト	Nintendo	RPG	4800日元
21日	迪士尼仙子 小叮当与仙子大救援	Disney Fairies：Tinker Bell and the Great Fairy Rescue	Disney	AVG	29.99美元
23日	银河铁道999DS	银河铁道999DS	Culturebrain	SLG	5999日元
23日	上海DS2	上海DS2	Sunsoft	TAB	3990日元
23日	喧嚣音乐	じゃかじゃかミュージック	Plato	MUG	4800日元
30日	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	5040日元
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探侦 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	AVG	4179日元
30日	闭锁病栋2	闭ざされた病栋 ディメンティアム2	Intergrow	AVG	5040日元
2010年10月					
7日	王国之心 编码重制版	Kindom Hearts Re：coded	Square Enix	A・RPG	5490日元
7日	天下第一 战国恋人 DS	天下一★战国LOVERS DS	Rocket Company	AVG	5040日元
14日	东京黄昏破坏者 禁断的生贽帝都地狱变	东京トワイライトバスターズ 禁断の生贽帝都地狱变	Starfish	AVG	6090日元
21日	强袭魔女2 治愈・治疗・变得软绵绵	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	AVG	6090日元
28日	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元
28日	天空机器人 从此向CODA	Solatorobo それからCODAへ	NBGI	RPG	5040日元
28日	扎克与恩普拉 幻之游园地	ザックとオンブラ まぼろしの游园地	Konami	AVG	4980日元
28日	狗猫动物医院	わんニャンどうぶつ病院	Columbia Music Entertainment	SLG	5040日元
未定	超级涂鸦	Super Scribblenauts	5TH Cell	PUZ	售价未定
2010年11月					
3日	光辉历史	ラジアントヒストリア	Atlus	RPG	6279日元
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	Activision	FPS	29.99美元
25日	历史大战夺天下 天下第一大混战	历史大战ゲッテンカ 天下一バトルロイヤル	SEGA	ACT	5040日元
2010年12月					
2日	SD高达三国传 战场勇士 真三璃纱大战	SDガンダム三国传 Brave Battle Warriors 真三璃纱大战	NBGI	ACT	5040日元
9日	二之国 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黒の魔导士	Level-5	RPG	6800日元
9日	爆丸DS 核心守卫者	爆丸バトルブローラーズDS ディフェンダー オブ ザ コア	SEGA	TAB	5040日元
2010年秋					
未定	超毅力小学生 蹦比太（暂名）	ド根性小学生ボン・ビー太（暂名）	NBGI	ACT	售价未定
未定	维新之岚 疾风龙马传	维新の岚 疾风龙马传	Koei	SLG	售价未定
2010年冬					
未定	光明传奇	シャイニング・レジェンド	Blue Side	A・RPG	售价未定
未定	再来！史迪奇！DS 节奏涂鸦大作战	もっと！スティッチ！DS リズムでラクガキ大作战	Disney	ACT	5040日元
未定	索尼克 色彩	ソニック カラーズ	SEGA	ACT	售价未定
未定	摇滚乐队3	Rock Band 3	MTV Games	MUG	售价未定
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	黄金太阳 黑暗黎明	Golden Sun：Dark Dawn	Nintendo	RPG	售价未定
未定	超级大战争DS2（暂名）	ファミコンウォーズ DS2（暂名）	Nintendo	S・RPG	售价未定
未定	尖帽子与魔法店	とんがりボウシと魔法のお店	Konami	ETC	售价未定



BLEACH 灵魂升温7



期待度 A

9.2 ■SCEJ■FTG■4980日元



虽然《BLEACH》的虚圈之战还未完结，但“《灵魂升温》系列”最新作已经迫不及待又要与大家见面了。本作的发售来得突然，都还没来得及在前线里为大家报导相关消息，下个月月初大家都已经可以玩到这款游戏了。和前作相比，游戏增加了大型怪物战和4人乱斗模式，已在动画中登场的角色相信也会全部收录。和前作一样，本作的官方中文版将和日文版在同一天推出，这对于不会日文的朋友来说绝对是个非常好的消息。



怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村



期待度 A

8.26 ◆Capcom◆ETC◆3990日元



《怪物猎人》走红后，作为猎人跟班的猫猫艾鲁也不甘寂寞，在即将推出的这款《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》担大梁做主角。游戏一改以往的动作游戏风格，变成了“艾鲁猫版的《动物之森》”，玩家需化身为我的艾鲁，与其他艾鲁一起通过耕种、钓鱼、狩猎等方法让艾鲁村变得热闹起来。另外游戏的各种合作企划也是一大看点，除了一般的艾鲁外，玩家还能在游戏中看到多罗猫版和凯蒂猫版的艾鲁，非常欢乐。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年9月					
2日	BLEACH 灵魂升温7	BLEACH ヒート・ザ・ソウル7	SCEJ	FTG	4980日元
2日	白色呼吸 完美版	ホワイトブレス パーフェクトエディション	GN Software	AVG	6090日元
9日	战国绘札游戏 不如归 大乱	战国绘札游戏 不如归 大乱	Irem	TAB	5040日元
9日	维他命X 进化加强版	ビタミンX エボリューション プラス	D3 Publisher	AVG	5040日元
9日	游戏王5D's 双重战力5	游戏王ファイブディーズ タッグフォース5	Konami	TAB	5250日元
16日	诡计×逻辑 第二季	TRICK×LOGIC シーズン2	SCEJ	AVG	2980日元
16日	剑、魔法与学园物3	剑と魔法と学园モノ。3	Acquire	RPG	5229日元
16日	蓝色玫瑰 妖精和青瞳战士们	BLUE ROSES～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一Software	RPG	6090日元
22日	赛马大亨7 2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	A・AVG	6279日元
22日	无头骑士异闻录 三足鼎立	デュラララ！！3way standoff	Ascii	AVG	6090日元
22日	真・恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 吴篇	真・恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 吴编	Yeti	AVG	6825日元
30日	轻音少女 放学后的演奏会	けいおん！ 放课后ライブ！！	SEGA	MUG	6090日元
30日	龙珠组队战 对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	ACT	5229日元
30日	英雄传说 零之轨迹	英雄传说 零の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
30日	人鱼绝恋	L@ve once	Maid meets Cat	AVG	6279日元
30日	疯狂美式橄榄球11	MADDEN NFL 11	EA Sports	SPG	5040日元
30日	祝福的钟声 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	AVG	6090日元
2010年10月					
7日	加奈 妹妹	加奈 いもうと	Cyber Front	AVG	5040日元
14日	NBA 2K11	NBA 2K11	Take-Two	SPG	5040日元
14日	核石之王	LORD of ARCANA	Square Enix	ACT	5980日元
14日	秋之回忆6 新篇章	メモリーズオフ6 Next Relation	5pb.	AVG	5040日元
21日	金属战斗陀螺 钢铁战魂 携带版 超绝转生！火神荷鲁斯	メタルファイト ベイブレード ポータブル 超绝转生！バルカンホルセウス	Takara Tomy	ACT	5775日元
28日	噬神者 爆裂	GOD EATER BURST	NBGI	ACT	5229日元
28日	杀戮之心 EXA	ガルネージハート エクサ	Artdink	SLG	5880日元
28日	娇蛮之吻 2学期 携带版	つよきす 2学期 Portable	Netrevo	AVG	6090日元
28日	幸运星 陵樱学园樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	AVG	6090日元
28日	梦幻俱乐部 携带版	ドリームクラブ・ポータブル	D3 Publisher	SLG	5040日元
28日	灵武战记 携带版	ファントム・ブレイブ PORTABLE	日本一Software	S・RPG	5040日元
28日	乃木坂春香的秘密 同人志开始了	乃木坂春香の秘密 同人志はじめました	Ascii Media Works	AVG	5040日元
28日	初音岛1&2 携带强化版	D.C.I&II P.S.P. ダ・カーポ I&II プラスシチュエーションポータブル	角川书店	AVG	8190日元
28日	真・恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 魏篇	真・恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 魏编	Yeti	AVG	6825日元
28日	战极姬2岚 乱世百花	战极姬2岚 百华、战乱辰风の如く	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
2010年11月					
2日	战神 斯巴达幽灵	God of War：Ghost of Sparta	SCEA	ACT	39.99美元
4日	勇者30 2nd	勇者30 2nd	MMV	RPG	4980日元
11日	皇家骑士团 命运之轮	タクティクスオウガ 运命の轮	Square Enix	S・RPG	5980日元
11日	恋爱番长 人生苦短、恋爱吧少女！爱即力量	恋爱番长 命短し、恋せよ乙女！Love is Power	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	半罪少女	クリミナルガールズ	日本一Software	RPG	6090日元
25日	口若悬河 希望学园与绝望高中生	ダンガンロンパ 希望の学园と绝望の高校生	Spike	AVG	5229日元
25日	真・恋姬梦想 少女缭乱☆三国志演义 蜀篇	真・恋姬梦想 ～乙女缭乱☆三国志演义～ 蜀编	Yeti	AVG	6825日元

DVD光盘内容导视



游戏展望台

7款热门新作最新官方影像



- ◆口袋妖怪 黑·白
- ◆英雄传说 零之轨迹
- ◆核石之王
- ◆噬神者 爆裂
- ◆口若悬河 希望学园与绝望高中生
- ◆皇家骑士团 命运之轮
- ◆功夫苍蝇

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



- ◆家庭教师REBORN DS 炎斗XX 超决战！真6吊花
- ◆战斗之魂 数码发令员
- ◆NEOGEO英雄 终极射击
- ◆神偷奶爸
- ◆尸体派对 血色笼罩 恐惧再临
- ◆幻想传说 换装迷宫X

随盘附送

实用资源倾情附送



2款PSP ISO

Fate/新章
幻想传说 换装迷宫X

3款NDS ROM

战斗之魂 数码发令员
TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战
家庭教师REBORN DS 炎斗XX 超决战！真6吊花

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《皇家新娘 棱镜物语》角色歌等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

- ◆枪与荣耀 西部牛仔防御战
- ◆购车指南
- ◆周末画报

口袋特企

怪物猎人广播剧 猫车篇

新动一刻

- ◆黑执事2
- ◆传说中勇者的传说

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《幻想传说 换装迷宫X》的视频演示里，在进行BOSS战前，一共打倒了几根柱子来搭路？

A：3根　　B：4根　　C：5根



PEGA 双核动力站 3名

ISBN 978-7-900747-53-2



ISBN 978-7-900747-53-2
掌机王光盘定价：9.8元 (1DVD+1手册)